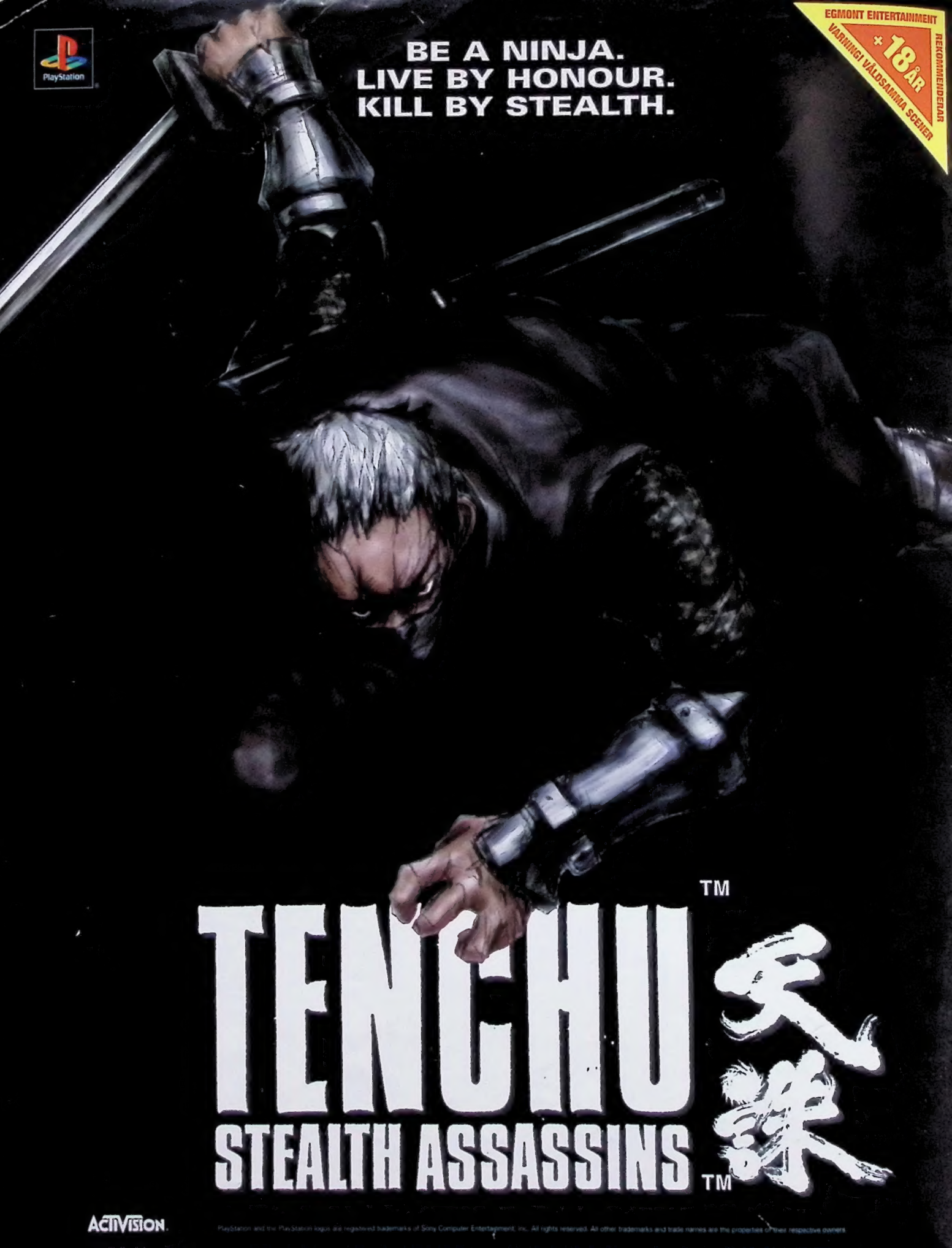
EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD
TOMB RAIDER 3, BUST-A-GROOVE, SPYRO THE DRAGON, COLONY WARS – VENGEANCE
PlayStation
Svenska
PlayStation
Magasinet
Nr 12
NU 100 SIDOR
SPYRO THE DRAGON
SONYS BÄSTA PLATTFORMSSPEL
TOMB RAIDER 3
LARAS STÖRSTA ÄVENTYR
CRASH BANDICOOT 3
FIFA '99
NHL '99
QUAKE II
PSYBADEK
ABE'S EXODDUS
COLONY WARS – VENGEANCE
MOTO RACER 2
COOL BOARDERS 3
TIDSAM 0740-12
12
7 388074 005903
Sveriges officiella PlayStation-tidning
NUMMER 12 • 1998
PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)



PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Inledning

På månadens CD

Med månadens demo-CD kan du leka drake, discokung eller drottning, proffsboxare eller framtidspolis på samma gång, och framförallt få en första titt på Laras senaste äventyr. På sidan 88 finns ytterligare information.

TOMB RAIDER 3 Spelbar demo
Följ med Lara in i mystikens hjärta: Area 51 i Nevada.

BUST A GROOVE Spelbar demo
Skaka loss med Pinky eller Heat i världens bästa dansgolvssimulator.

FUTURE COP: LAPD Spelbar demo
Ta en titt på banan Urban Jungle med en eller två spelare.

SPYRO THE DRAGON Spelbar demo
Dina drakpolare har förstenats och du måste rädda dem. Sätt igång bara!

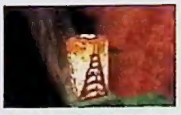
VICTORY BOXING Spelbar demo
Du är Lennox Hedges och du måste överleva den allra sista ronden...

WRECKIN' CREW Spelbar demo
Tryck gasen i botten på Sydney-banan.

SENTINEL RETURNS Spelbar demo
Du börjar med minimal energi, så här får du en rejäl utmaning.

COLONY WARS – VENGEANCE Spelbar demo
Testa två banor från det underbara rymdspelet.

MAH JONGG Spelbar demo
Bordsklassikern har blivit Yaroze-spel.



Vem kunde ana att hon skulle bli så populär? Om utvecklarna på Core fått blicka in i framtiden och se att Lara skulle komma att hamna på hundratals tidningsomslag, vara med i musikvideos och till och med stå på scen med U2 skulle de antagligen ha svimmat. Men det är inte bara tack vare Lara som *Tomb Raider*-spelen blivit så populära. Succén beror framförallt på att Core helt enkelt lyckats med programmeringen, vilken gjort *Tomb Raider* och *Tomb Raider 2* till två av de snyggaste och mest spännande spelen som släppts till PlayStation.

Och snart får vi äntligen ta del av det tredje äventyret. På sidan 38 i detta nummer är vi stolta över att kunna presentera en exklusiv artikel där vi går igenom allt Core låtit oss veta om *Tomb Raider 3*, samt visar bilder från alla banor. Och med hjälp av den spelbara demo som finns på månadens CD-skiva kan ni själva få en försmak av vad som med största säkerhet kommer att vara det bästa *Tomb Raider*-spelet hittills.

I tidningen hittar ni även en förhandstitt på *Crash Bandicoot 3*, recensioner av bland annat *Spyro the Dragon*, *NHL '99* och *Colony Wars – Vengeance*, och många andra godbitar.

Trevlig läsning!

Mikael Weichbrodt

Redaktör

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB,
112 86 Stockholm, tel: 08-652 84 00

Redaktion
Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Anna Clason, Lena Laurén och Erik Nilsson**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare
Petter Arnstedt, Daniel Grigorov, Johannes Holmertz, Toby K. Lee, och Petter Sjölund

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicky McClure, Nadine Pittam, Lam Tang, Milford Coppock, Alvin Weetman, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, Keith Stewart, James Price, Steve Farragher, Steve Bradley, Jon Billington, Andy Butcher, Robin Alway, Simon Kirrane, Andy Dyer, Tim Weaver, Jo Parker och Nicolas Di Costanzo

Produktion
Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Annonsbokning
Medstroms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.

ISSN 1403-4336

ATLANTIC FÖRLAGS AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1998. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

future PUBLISHING
Your guarantee of value

Quake II

Asteroids 3D

Musik

LOADING

Quake II 18
Äntligen kommer PC-succén till PlayStation. Men är *Quake II* verkligen lika roligt på en 32bits-konsol?

Asteroids 3D 20
Den kantiga arkadklassikern har fått en ny dimension.

SMYGTITTAR

Crash Bandicoot 3 22
Hunden som gav Naughty Dog ett ansikte är tillbaka i ännu ett knasigt äventyr.

Psybadek 26
Snowboardspelet som inte nöjde sig med att bara vara ett snowboardspel.

Music 28
Musikstudio och videolabb i ett och samma spel.

Akuji the Heartless 30
Voodoo-mystik och helvetisk ondska för hela slanten.

ODT 32
Äventyr och action i en magisk blandning.

Deep Blue 33
Klaustrofobiskt undervattensäventyr från Konami.

Test Drive: Off Road 2 34
Bakom ratten på en fet truck är ingenting omöjligt.

Apocalypse 35
Bruce Willis gör sitt livs skådespelarinsats. Eller?

Crash Bandicoot 3

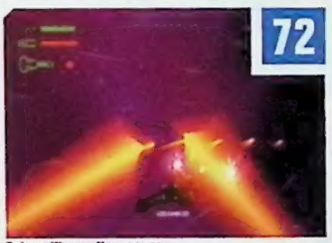
Psybadek

Akuji The Heartless

Spyro The Dragon

Abe's Exoddus

Special: Tomb Raider 3



Colony Wars – Vengeance

FIFA '99

SPECIAL

FIFA '99 42
Det var inte länge alls sedan *World Cup '98* dök upp, men Electronic Arts har redan hunnit med att göra en uppföljare. Vi har tagit reda på hur det gick till.

Vinterspel 46

Finns det några snälla barn därute? I år har tomten hela säcken full med bra spel, och vi vet vilka de är.

Kontroller 36
NegCon eller Dual Shock? Vår guide hjälper dig hitta rätt i tillbehörsdjungeln.

Tomb Raider 3 38
Lara slår till för tredje gången, och det med besked!

SPELTEST

Spyro the Dragon 62
Visst är det fint att titta på, men är *Spyro the Dragon* tillräckligt roligt att spela?

Lemmings 66
Den kompletta samlingen för dig som insett lämlarnas storhet.

NHL '99 67
Har Electronic Arts överträffat sig själva – igen?

Oddworld: Abe's Exoddus 68
Oddworld Inhabitants tar med oss på ännu en resa genom det dunkla Oddworld. Glöm inte att hålla för näsan bara...

Colony Wars – Vengeance 72
Greppa spakarna och följ med på årets mest raffinerade rymdäventyr.

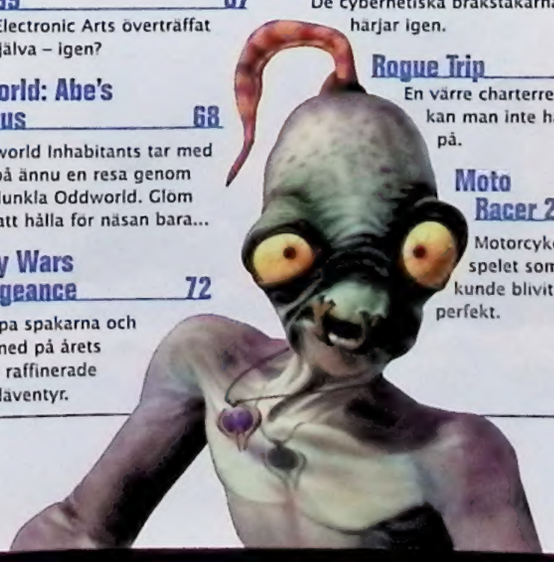
Nascar '99 75
En värdig utmanare till *Gran Turismo*? Knappast.

Atlantis 78
Peka och klicka. Peka och klicka. Peka och klicka.

Zero Divide 2 79
De cybernetiska bråkstakarna härjar igen.

Rogue Trip 81
En värre charterresa kan man inte hamna på.

Moto Racer 2 82
Motorcykelspelet som kunde blivit perfekt.



VARJE MÅNAD

Loading 13
Senaste nytt från PlayStation-världen.

Aktuella Releaser 17

Tävling 58
Colony Wars: Vengeance kan bli ditt!

Brev 59

Tips 86
Massor av smaskiga spelfusk.

Månadens CD 88
Tomb Raider 3, Spyro the Dragon, Colony Wars – Vengeance, Bust-a-Groove, Victory Boxing 2 och Sentinel Returns.

Nästa Månad 93

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ,
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com
Extraöpppet December: Lördagar 10-17, Söndagar: 12-16

MÅNADENS SPEL:

CRASH BANDICOOT 3

Crash är tillbaka för sitt största och bästa äventyr någonsin. Än en gång slungas spelaren in i ett otroligt 3-D äventyr. Spelet tar vid där del två slutade, men mycket har hänt spel och grafikmässigt sen sist. Den underbara 3D grafik som fansen är vana vid har nu blivit ännu snyggare och mer detaljrik.

PRIS: 429:-

MÅNADENS PRISBOMBER:

24 TIMMARS LEVERANS!

PRIS: 199:-*

* Gäller vid samtidigt köp av valfri artikel i denna annons, går ej att kombinera med andra erbjudanden.

Vigilante8 Ord 399:-

Ace Combat 2 Ord 399:-

Fluid Ord 399:-

Pet in TV Ord 399:-

Castlevania Ord 399:-

Alundra Ord 399:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

MÅNADENS PAKET:

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Original Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort (värde 125:-), *erbjudandet gäller vid samtidigt köp av 2 st paketspel från nedanstående ruta.*

PRIS:
995:-
Vid köp utan "paketspel" 1295:-

Kolla Priserna!
(se även nästa sida - där vissa utvalda Spel blir ännu billigare vid köp av PlayStation maskin)

PlayStation Super Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort (värde 125:-) + Minneskort + Bärväska med Playstationlogo, *erbjudandet gäller vid samtidigt köp av 3 st paketspel från nedanstående ruta.*

PRIS:
1445:-
Vid köp utan "paketspel" 1895:-

227:-/mån
12 mån Räntefri avbetalning, avser köp inkl "paketspel", to. 2495:-, aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer.

PlayStation XL Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.-kort (värde 125:-) + *Minneskort + Bärväska med Playstationlogo + valfritt nytt spel max 499:-, Erbjudandet gäller vid samtidigt köp av 4 st valfria paketspel från nedanstående ruta.*

PRIS:
1745:-
Vid köp utan "paketspel" 2345:-

286:-/mån
12 mån Räntefri avbetalning, avser köp inkl "paketspel", to. 3145:-, aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer.

PAKETSPEL:

Overboard 350:-

Rascal 350:-

Pitfall 3D 350:-

Shadowmaster 350:-

Jersey Devil 350:-

G-Police 350:-

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 + 99 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1998 + 99, betalas in på Postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnummer.

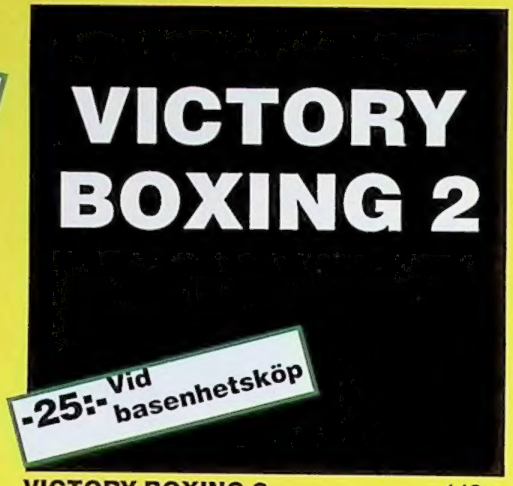
MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

Alla V.I.P. kunder som köper valfritt fullprisspel under December, får en Julklapp!

V.I.P. KUND V.I.P. KUND V.I.P. KUND

NYHETER:

COOL BOARDERS 3.....399:-
Cool Boarders 3 är uppföljaren till förra årets succespel. Årets upplaga har över 32 nya banor att glida igenom på 23 olika Burton snowboards. Spelet har också fått en ansiktslyftning sen sist, vilket gör Cool Boarders till ett av de snyggaste spel som någonsin producerats till PlayStation. Detta spel är så nära backen du kan komma utan att behöva blöta ner strumporna, kort sagt ett måste.

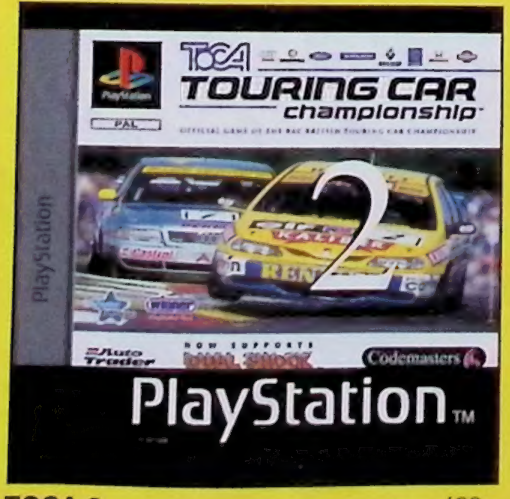


VICTORY BOXING 2.....449:-
Välkommen till världens hårdaste och mest fysiska sport, välkommen till Victory Boxing 2. Detta spel är uppföljaren till det enda nämnvärda boxning-spelet för Sony PlayStation. JVC ger oss i Victory Boxing mer än ett renodlat fightingspel. Här får vi följa alla aspekter inom boxningen allt från att bestämma färgen på boxarens shorts till vilken arena fighten skall gå i. Detta spel är större, snyggare och bättre än sin föregångare. Victory Boxing 2 är vad alla boxnings fans har drömt om "Lets get ready to rumble".

ABES EXODIUS.....449:-
Antligen är Abe tillbaka i en uppföljare till förra årets succé Oddworld. Mängder med nya finesser. Detta gör det här humoristiska plattformsspelet till en häftigt upplevelse!

LIBERO GRANDE.....399:-
Namco mest känt för spel som Tekken och Ridge racer kommer här med sitt senaste tillskott till sportspels genren nämligen det otroliga fotbolls-spelet LiberoGrande. LiberoGrande innehåller allt vad ett modernt fotbollspel skall göra och mer där till. Här hittar spelaren massor av lag, spelare och arenor att välja på samt oförkämt bra 3D grafik som bygger på samma 3D motor som t ex Tekken 3. Spelet håller som alla Namco tillar högsta kvalité.

GOLF PRO.....449:-
Nu har det äntligen kommit ett riktigt golf spel till PlayStation. Detta är så nära golf du kan komma utan att vara på Golfbanan. The Golf Pro har en otroligt bra grafik och spelkänslan slår alla Andra golfspel på marknaden. Detta är ett måste för de som vill Spela golf även på vintern.



TOCA 2.....469:-
Här kommer fortsättningen på förra årets spelsuccé Tocca 1. Nu ännu snabbare och med rejält förbättrad grafik.

APOCALYPSE.....449:-
En titel du absolut inte får missa.....

NYHETER!

Abes Exodius	449:-
Assault	449:-
Asterix	499:-
Breath of Fire 3	429:-
Fifa '99	429:-
Flying Corps	Ring!
Global Domination	499:-
Lemmings Oh No!	
More Lemmings	359:-
NBA Live '99	429:-
No One Can Stop Mr Domino	449:-
Off Road Challenge	449:-
Pocket Fighters	499:-
Pool Shark	399:-
Pro 18-World Tour Golf	469:-
Pro Pinball Big Race USA	449:-
Psybadeck	499:-
Rival Schools	499:-
Small Soldiers	429:-
Test Drive 5	429:-

ORDINARIE SPEL:

Tenchu.....449:-

Bust A Groove.....399:-

Fifa '99 .....449:-

Tomb Raider 3.....449:-

Blasto.....399:-

Spyro.....449:-

Tekken 3.....469:-

Abes Exodius	449:-	Dead Or Alive	399:-	NBA Pro '98	499:-	Spice World	249:-
Ace Combat	399:-	Duke Nukem - Time to Kill	469:-	Need for Speed 3	429:-	Spyro + CD case	429:-
Actua Golf 3	399:-	Extreme Snow Break	499:-	NHL '99	449:-	Street Fighter Collection	499:-
Actua Soccer 3	399:-	Fifa '99	449:-	Ninja	499:-	Tekken 3	469:-
Actua Tennis	399:-	Final Fantasy 7	499:-	No one can stop Mr Domino	449:-	Tenchu	449:-
Adidas Power Soccer '98	479:-	Formula 1 '98	499:-	O.D.T	499:-	Test Drive 5	429:-
Alundra	399:-	Future Cop: LAPD 2100	429:-	Off Road Challenge	449:-	The Fifth Element	399:-
Apocalypse	449:-	Ghost in the Shell	399:-	Parappa Rapper	349:-	Tiger Woods '99	429:-
Armored Core	399:-	Global Domination	499:-	Pet in TV	399:-	Toca Touring Car 2	469:-
Assault	449:-	Gran Turismo	469:-	Pocket Fighters	499:-	Tomb Raider 3	449:-
Asterix	499:-	Heart of Darkness	479:-	Point Blank m.	799:-	Tombi	399:-
Azure Dreams (RPG)	499:-	Hugo	399:-	Negcon 45 pistol		Total NBA '98	499:-
Baby Universe	399:-	Independence Day	399:-	Point Blank utan pistol	399:-	War Games	429:-
Batman & Robin	469:-	ISS PRO '98	499:-	Pool Shark	399:-	Wayne Gretzky '98	469:-
Blast Radius	479:-	Kula World	399:-	Poy! Poy!	499:-	Vigilante 8	399:-
Blasto	399:-	Lemmings Oh No! More	359:-	Premiere Manager '98	399:-	Wild '9	449:-
Bomberman World	399:-	Lemmings.		Pro 18 World Tour Golf	469:-	Wild Arms	Ring!
Breath of Fire 3	429:-	Madden NFL '99	429:-	Pro Pinball Big Race USA	449:-	Viper	399:-
Bust A Grove	399:-	Medievil + CD case	449:-	Psybadeck	499:-	VMX Racing	429:-
Castlevania	399:-	Mega Man Legends	499:-	Resident Evil 2	399:-	World Cup '98	299:-
C&C Red Alert Retallation	449:-	Mega Man X4	499:-	Rival Schools	499:-	X-Men	449:-
C3 Racing	499:-	Mortal Kombat 4	449:-	Road Rash 3D	429:-	X-Men vs Street Fighter	499:-
Colin Mc Rae Rally	469:-	Moto Racer 2	449:-	R-Types Collection	499:-	Zero Devide 2	399:-
Constructor	469:-	Motorhead	449:-	Rush Down	479:-		
Cool Boarders 3 + CD case	399:-	Nascar '99	429:-	Shadow Gunner	429:-		
Crash Bandicoot 3	429:-	NBA Live '99	429:-	Small Soldiers	429:-		

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa:

159:-
Minneskort 15 block Original

Finns i 4 olika färger.
159:-
Handkontroll Original

Max 1 artikel / 2 spel
289:-
Dual Shock Handkontroll Original

BESÖK VÅRA BUTIKER!

STORGATAN 44, UMEÅ,
TEL: 090-13 56 00

SHOPPING, LULEÅ,
TEL: 0920-20 04 50 (EJ POSTORDER-BESTÄLLNINGAR PÅ DETTA NUMMER!)

Ty vårt gäller priserna i denna annons endast beställning per postorder

PRISGARANTI

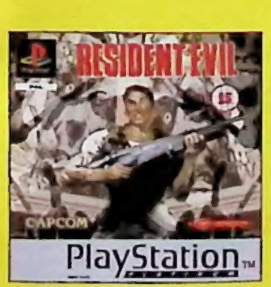
TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

24 TIMMARS LEVERANS!

PLATINUM/REASPEL:

PLATINUMSPEL:

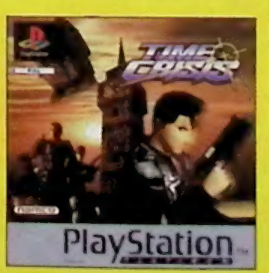


Resident evil.....249:-

Herkules.....249:-

Adidas Power Soccer	249:-
Alien Triology	249:-
Command & Conquer	249:-
Crash Bandicoot	249:-
Croc	249:-
Destruction Derby 2	299:-
Die Hard Trilogy	249:-
Doom	299:-
Grand Theft Auto	249:-
Hercules	249:-
ISS Pro	249:-
Loaded	249:-
Mickeys Wild Adventure	249:-
Micro Machines V.3	249:-
Mortal Kombat Triology	299:-
Oddworld	299:-
Pandemonium	249:-
Porche Challenge	249:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Road Rach	249:-
Soviet Strike	249:-
Tekken 2	249:-
Time Crisis	249:-
Toca Racing	249:-
Tombraider	299:-
Track & Field	249:-
Wipe Out	249:-
Wipe Out 2097	249:-
Worms	299:-

Command & Conquer....249:-

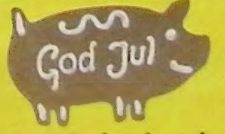


Time Crisis.....249:-

REASPEL:

Adidas Power Soccer 2	199:-
Auto Destruct	199:-
Forsaken	349:-
Jet Rider 2	299:-
Madden NFL '98	299:-
MDK	299:-
Moto Racer	349:-
Nagano Winter Olympics	299:-
NBA Live '98	299:-
Newmaan Haas Racing	299:-
NHL Face Off '97	199:-
NHL Power Play Hockey '98	299:-
Nuclear Strike	299:-
Skull Monkeys	299:-
Snow Racer '98	299:-
Spawn the Eternal	299:-
Syndicate Wars	299:-
Test Drive 4	299:-

24 TIMMARS LEVERANS!



önskar vi våra kunder!

Mickey's Wild Adv.....249:-

Tekken 2.....249:-

TILLBEHÖR:

Antennkabel ej original	199:-
Antennkabel ej original m.2	199:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
CD-case	199:-
CD-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Game Booster spela GB spel på PSX	499:-
Handkontroll Competition Pro	129:-
Handkontroll Dual Shock Original (Köp 2 betala 329:-/st)	349:-
Handkontroll Dual Shock Comp Pro	299:-
Handkontroll original (grå/vit/svart/smoke)	199:-
Handkontroll The Glove	599:-
Handkontroll, "Resident evil"	349:-
Laserpickup	499:-
Linkkabel	129:-
Ljudkabel, Original	199:-
Minneskort "120 block"	249:-
Minneskort "15 block"	129:-
Minneskort "360 block"	329:-
Minneskort "15 block" Original 9 olika färger..	199:-
Multitap original	349:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pistol Predator	299:-
Pistol Real Arcade Gun med Rekyl + fotpedal !!!	499:-
Pistol Scorpio	349:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3	745:-
Ratt Logic 3 + Colin McRae Rally	995:-
Ratt Logic 3 + Gran Turismo	995:-
Ratt Logic 3 + Toca 2	995:-
Ratt Mad Catz	695:-
Rengöringset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
RGB Scartkabel med ljudkontakter	249:-
Rumble väst, passar även N-64, Saturn & PC	499:-
Väska, Original Ny Exklusiv modell!!!	249:-
Väska inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Väska, Original med Playstationlogo.	149:-
Xplorer Fuskmaskin!!!	349:-

Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!!
Pris 499:-

Spelguider	
Alundra guide	199:-
Breath of Fire 3 guide	199:-
Final Fantasy 7 guide	199:-
Final Fantasy Tactics guide	149:-
Mortal Kombat guide	149:-
Playstation Pocket guide	149:-
Prima's PSX guide	199:-
Resident Evil 2 guide	199:-
Sportspelsguide	149:-
Tekken 3 guide	199:-
Vandal Hearts guide	149:-
Nya guider kommer in hela tiden.	*Ring!*

Dual Shock Handkontroll
Ger dig en helt ny känsla när du spelar. Kontrollen är både Analog och Digital och är utrustad med en vibrator som skakar.
Pris 349:-

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Handkontroll
Original. Bra kontroll om du vill spela mot dina kompisar. Finns i 4 olika färger.
Pris 199:-

Game Booster
Spela dina Gameboy-spel på din Playstation!
Pris 499:-

Minneskort 15 block Original
Minneskortet ger dig möjlig-heten att spara och hämta data från dina spel när du vill.
Finns i 9 olika färger.
Pris 199:-

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Med den exakta analoga kontrollen klarar du alla kurvor galant.
Pris 695:-

BEGAGNADE SPEL:

	Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper			Vi säljer/köper	
2Extreme	245:-	80:-	Allied General	375:-	150:-	Brahma Force	245:-	100:-	Colin McRae Rally	395:-	200:-	Destruction Derby 2	195:-	60:-
Ace Combat 2	295:-	120:-	Alone In The Dark	145:-	50:-	Breath Of Fire 3	395:-	200:-	Colony Wars	275:-	100:-	Diablo	345:-	150:-
Actua Golf	195:-	50:-	Alundra	395:-	200:-	Broken Sword	195:-	60:-	Comm.& Conq. Red Alert	325:-	180:-	Die Hard Trilogy	195:-	60:-
Actua Golf 2	325:-	120:-	Andretti Racing	195:-	50:-	Broken Sword 2	325:-	120:-	Command & Conquer	195:-	60:-	Discworld	225:-	80:-
Actua Ice Hockey	245:-	80:-	Arcades Greatest Hits 2	225:-	80:-	Bubble Bobble	345:-	150:-	Contra Legacy Of War	195:-	50:-	Discworld 2	295:-	120:-
Actua Soccer	95:-	40:-	Area 51	225:-	80:-	Bubsy 3D	195:-	50:-	Cool Boarders	295:-	120:-	Doom	225:-	80:-
Actua Soccer 2	275:-	100:-	Armored Core	345:-	150:-	Bushido Blade	245:-	80:-	Cool Boarders 2	375:-	180:-	Duke Nukem 3D	295:-	120:-
Actua Soccer Club Edi.	195:-	50:-	Assault Rigs	125:-	40:-	Bust A Move 2	225:-	80:-	Courier Crisis	245:-	80:-	Dynasty Warriors	225:-	80:-
Adidas Power Soccer	125:-	40:-	Auto Destruct	175:-	60:-	Bust A Move 3	345:-	150:-	Crash Bandicoot	195:-	60:-	Earthworm Jim 2	225:-	80:-
Adidas Power Soccer 2	145:-	50:-	Ball Blazor Championships	125:-	30:-	Cardinal Syn	375:-	180:-	Crash Bandicoot 2	345:-	150:-	ESPN Extreme Games	395:-	150:-
Adidas Pow. Socc. 97	145:-	40:-	Batman & Robin	395:-	180:-	Carnage Heart	175:-	50:-	Crime Killer	295:-	120:-	Everybody's Golf	375:-	180:-
Adidas Pow. Socc. 98	295:-	120:-	Battle Arena Toshinden	95:-	40:-	Cart World Series	345:-	150:-	CROC	195:-	60:-	Excalibur 2055 AD	225:-	80:-
Agent Armstrong	175:-	50:-	Battle Arena Toshinden 2	195:-	50:-	Casper	225:-	80:-	Davis Cup Tennis	275:-	100:-	Exhumed	325:-	100:-
Agile Warrior	195:-	50:-	Battle Arena Toshinden 3	195:-	50:-	Castlevania	195:-	60:-	Dead Ball Zone	225:-	80:-	Explosive Racing	195:-	50:-
Air Combat	195:-	60:-	Battlesport	145:-	50:-	Chill	245:-	100:-	Dead Or Alive	345:-	150:-	Extreme Pinball	175:-	50:-
Air Race	225:-	80:-	Battlestation	175:-	50:-	Circuit Breakers	345:-	150:-	Deathtrap Dungeon	295:-	120:-	Extreme Snowbreak	245:-	80:-
Alien Trilogy	195:-	60:-	Bomberman World	375:-	180:-	Clock Tower	295:-	100:-	Destruction Derby	175:-	40:-	*Ring för övriga titlar*		

Så här SÄLJER du spel
Skriv en lista på de spel du vill sälja. Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Saknar du någon titel i vår lista – ring! Skriv ner eventuella spel du vill beställa. Ange postgiro/ bankkonto du vill ha pengarna insatta på! Använd gärna postens "Sverigepaket". Utbetalning kommer inom 1 1/2-2 veckor.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Köp", Storgatan 44, 903 26 Umeå

Så här BYTER du spel
Skriv en lista på de spel som du byter in samt inbytespriser, lägg på 15% på inbytespriserna (ej basenheter). Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Skriv sedan ner vilka spel du vill köpa. Ange minst en reservtitel beställt spel. Vi debiterar endast postens avgifter när vi skickar spelen till dig.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Byte", Storgatan 44, 903 26 Umeå.

Försäljning/byte över 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, Ring för förskottsbetald paketavi.

Försäljning/byte under 1 kg:
Säljer/byter du för mer än 1000:- betalar vi frakten, sänd den till: Frisvar, TVSpeloteket, Svarspost 900 660 000, 908 50 Umeå.

Säljer/byter du för mindre än 1000:- och utnyttjar ovanstående tjänst debiterar vi dig frakt enligt postens prislista.

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PC-SPEL:

Actua Tennis
Age Of Empires
AH-64D Longbow
Anno 1602
Appache Havoc
Atlantis
Backpacker
Backpacker 2
Backpacker Junior
Blood 2
Caesar III
Carmageddon 2
Championship Manager '98
Chessmaster 5500 Deluxe
Colin McRae Rally
Commandos - behind enomy Lines
Creatures 2
Croc
Crosstown-Giftet
Diablo
Doom 2
Duke Nukem 3D
Dune 2000
Egypten - Faraos Hemlighet
Elder Scrolls: Red Guard
Fallout 2
Fest i Mumindalen
Fifa '99
Fighter Pilot
Final Fantasy 7
Fangarna på fortet
Global Domination
Grand Prix Legends
Grand Theft auto
Grand Touring
Grand Zero - tillägg Quake 2
Half-Life
Helge & Leopold
Hercules
Heretic II
Hugo - den magiska eken
Hugo - Lek och Lär Geografi
Hugo på farligt uppdrag
Hugo på nya äventyr

Anastasia

Moto Racer 2

Grim Fandango

Sin

Hugo raddar julen
Invasion Britain
King's Quest 7
King's Quest Collection
King's Quest: Mask of Eternity
KKND Xtreme
Lands of Lore 2
Larry Collection
Links LS '99
Lula - The Sexy Empire
Madden '99
Magic & Mayhem
Mega Man X4
Micro Machines V3
MIG 29 & Lockheed Martin's F16
MIG Alley
Might and Magic VI
Monster Truck Madness 2
Motorcross Madness
MS Flight Simulator '98
Myst - Desktop Edition
NBA Live '99
Need for Speed 2 SE-Classic
Need for Speed 3 Hot Pursuit
NHL '97 Classic
NHL '98
NHL '99
O.D.T
Operation Smurfan
Pippi
Pitfall 3D + Earth Worm Jim + Pad
Police Quest Collection
Police Quest Swat
Police Quest Swat 2
Polis
Populus - The Beginning
Precision Racing
Premier Manager '98
Privateer 2 - The Darkening
Pro 18-Word Tour Golf
Pro Pilot
Quake
Quake II
Rainbow Six

Academy

Raiders Cult

Ring

Worms Armageddon

Red Baron 3D
Riven - Myst 2
Ronja Rövardotter
Sid Meier's Gettysburg
Silicon Valley
Sim Safari
Spec Ops
Star Wars Rebellion
Star Wars: Rogue Squadron
Starcraft
Starcraft: Brood Wars Expansion
Street Fighter Alpha
Sven Rike
Talonsoft's Battle of Britain
Teazle
Test Drive 4x4
Test Drive 5
Theme Hospital
Tiger Woods '99
Toca Racing
Tomb Raider 3
Tomb Raider Unfinished Business
Tone Rebellion
Total Annihilation
Tresspasser
Turok
Turok 2
Ultimate Race
Ultimate RPG Archives
Ultimate Soccer '98
Unreal
Urban Assault
Warcraft II deluxe ed.
Wargasm
Warhammer 2 - Dark Omen
Warlords III
Western Front
Wing Commander IV
World War II Fighters
Worms United
Worms - Full Wormage (1+2+exp.p.)
X-Com Interceptor
X-Files The Game

Ring for spel du ej hittar i denna lista!

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. **Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.**

BESTÄLL minst 1st PC-SPEL
och du får köpa ett av följande för 49 kr

City of Lost Children

Time Commando

USNF '97

Darklight Conflict

Extraöpppet December: Lördagar 10-17, Söndagar: 12-16

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÅLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-13 51 00, E-MAIL:order@tvspeloteket.com
24 TIMMARS LEVERANS, VID BESTÄLLNING FÖRE 16:30 VARDAGAR.
(Leverans av basenheter till vissa orter i södra Sverige kan ta upp till ett dygn X-tra!)

Givetvis har vi: Nintendo 64, Super Nintendo, Gameboy & Sega. Ring!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS	RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		

NAMN
ADRESS
POSTNR POSTADRESS
TELEFON

☐ JAG HAR HANDLAT MINST 3 SPEL OCH VILL DÅ KÖPA EN TAMAGOTCHI A' 29:-

☐ JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (125:-/1998+99)

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com
STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

Positionen som libero är din. Platsen där några av fotbollshistoriens största legender skapats - och i detta nya fotbollspel är det din tur att axla deras mantel. Välj din egen personliga spelstil och den roll som passar dig bäst: spelfördelare, måltjuv eller arbetshäst? Valet är ditt i denna unika fotbollsupplevelse som ger genren en ny dimension.

PlayStation

SM I *TEKKEN 3* AVGJORT

Nu väntar Europamästerskapen för Jonas Nordström från Uppsala

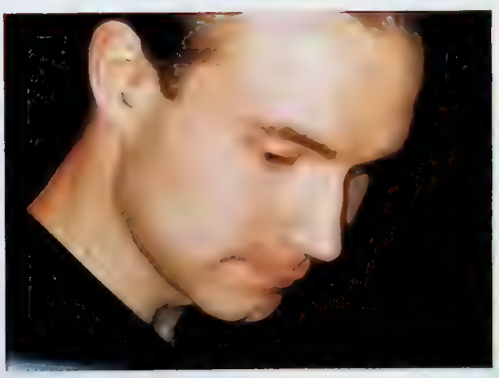
Efter tre dagars intensivt kämpande avgjordes slutligen SM i *Tekken 3* på MaxiData Expo under allhelgonahelgen. Jonas Nordström från Uppsala blev svensk mästare i hård konkurrens med över 300 deltagare och Jonas är också mannen som ska försvara de svenska färgerna i *Tekken 3*-EM som avgörs i London tidigt nästa år.

Svenska mästerskapen i *Tekken 3* som dessutom alltså var officiell uttagning till EM arrangerades givetvis av Sveriges officiella PlayStation-tidning.

Kvalmatcherna spelades på löpande band under de två inledande hektiska tävlingsdagarna. Så småningom vaskades 32 man (jodå, det var faktiskt några tjejer som vågade ställa upp men alla blev tyvärr utslagna i de tidiga omgångarna) till söndagens finalspel. Redan på ett ganska tidigt stadium började man ana mellan vilka spelare den avgörande kampen skulle stå. Vid sidan av Jonas Nordström gjorde ett helt gäng andra Uppsalaspelare bra ifrån sig och samtliga åttondelsfinalister var av mycket hög klass.

Hela tävlingen genomfördes med bara grundkaraktärer att välja bland. Den relativt långsamme men urstarke Paul Phoenix var det i särklass populäraste valet. Efter Paul var Forest Law och Lie Wulong de mest använda. Men Jonas Nordström höll sig tävlingen igenom till sin favorit Nina.

När det slutligen var dags för final var det en annan Nordström, nämligen kusinen Andreas som stod för motståndet. Båda kommer från samma gäng tunga *Tekken*-spelare från Uppsala hade givetvis redan mötts i otalet matcher. Nu stod det dock betydligt mer än äran på spel och kanske var det nerverna som avgjorde. Finalmachen spelade i bäst av fem ronder med obegränsad tid. Det blev en hård och jämn kamp som Jonas till slut vann med minsta möjliga marginal.



Tung *Tekken*-champion från Uppsala. Jonas Nordström mötte sin kusin Andreas i SM-finalen.

Jonas Nordström är 22 år, kommer från Uppsala och jobbar med datagrafik. Han har spelat *Tekken* sedan den första versionen släpptes som arkadspel och ägnar förhållandevis mycket tid åt spelande. Han har även sysslat en del med asiatiska kampsporter på riktigt och är förutom av spel dessutom mycket intresserad av japanska företeelser i allmänhet.

Jonas har nu en dryg månad på sig att finslipa tekniken inför EM i London. Tävlingen går av stapeln den 27 januari 1999 i den gigantiska arkadhallen Namco Stadion. Totalt 32 finalister från 21 europeiska länder gör upp om ett digert prisbord.

Förutom äran finns en *Tekken 3*-arkadmaskin, 4 000 dollar, en Paul Phoenix-skinnpaj och lite annat smått och gott att hamta hem för vinnaren och resten av deltagarna blir inte lottlösa de heller.

PSM följer med på resan till London och bevakar EM-spelet på plats. Vi återkommer redan i nästa nummer med en intervju med Jonas Nordström och en rapport om hans uppladdning inför EM.

FINALISTERNA

Utslagna i åttondelsfinal:

Utslagna i kvartsfinal:

Utslagna i semifinal:

Finalister:

Omoralisk panik

Tekken 3-SM är avgjort, ingen blev skadad, kanske det är bäst att tillägga.

Som de flesta av er kanske redan har glömt vid det här laget passade kvällstidningen Expressen på att lansera en kampanj mot spelvåld ungefär samtidigts som SM-tävlingen avgjordes. I en rad artiklar fördömdes spelvåld i allmänhet och *Tekken 3* i synnerhet. Man passade också på att hänga ut vd:arna för landet samtliga multimediadistributörer som om de vore misstänka pedofiler eller skumma börsklippare.

Moralisk panik är beteckningen för en välkänt och väldokumenterat fenomen inom media och samhällsdebatt. Historiskt sett har den moraliska paniken drabbat en hel rad företeelser i synnerhet inom ungdomskulturen. Allt från dansbaneeländet på 1920-talet till jazzmusik, Alice Babs, serietidningar, hemvideo och Internet har beskyllts för att ha varit orsakat till moraliskt förfall och en hel rad missförhållanden i samhället.

Och nu är det alltså data- och TV-spelens tur. I alla fall enligt Expressen. Utan att på något sätt tydliggöra sitt syfte eller sin målsättning och med hjälp av sensationsrubriker försökte man helt utan saklig eller vetenskaplig grund skapa kopplingar mellan spel, våld och mobbning.

Det märkliga är att Expressens IT-redaktion själva tycks sväva på målet i sin kampanj mot viss typ av spelvåld (för det är väl ändå inte så att det bara handlar om att skapa sensationsrubriker och sälja lösnummer?). Tidningens recensent beskriver just *Tekken 3* som det perfekta slagsmålspelet om det inte vore för en slagsmålsteknisk detalj som gör det hela omoraliskt.

I klartext: det är helt i sin ordning att bryta armar och ben av motståndare så länge man inte slår den som ligger...

Eller som en annan av tidningens reportrar uttryckte sig i radioprogrammet Folk-

Omoralisk panik (FORTS.)

radion: "Varför ska man skjuta huvudet av folk när man kan ha ihjäl dem på så många andra sätt?"

Undertecknad blev själv intervjuad angående just SM av en ung reporter som uppenbarligen aldrig själv prövat spelet, i alla fall inte att döma av de sakfel som hans artikel innehöll. Samme reporter uppgav dessutom under intervjun helt utan omsvep att var emot yttrandefrihet och förespråkare av censur.

Nu tog lyckligtvis inte vare sig konsumenter, bransch eller myndigheter någon större notis om Expressens lätt hysteriska inlägg. Utom möjligtvis Åhlens som tog det säkra före det osäkra och tillfälligt rensade hyllorna från misstänkt våld.

Det är otvivelaktigt så att spelbranschen fortfarande har en del barnsjukdomar. Branschen är ung och lider dessutom just nu av de vändor som det innebär att steget från att ha varit ett obskyrt bihang till databranschen till att bli en fullvärdig medlem av nöjesindustrin. Men en förändring är på väg. Klondiketiden är över och lyckosökarna har dragit vidare till nya områden.

Varför skriver jag nu allt det här när saken i princip redan fallit i glömska (just i dagarna är det i stället porrfilm som är roten till allt ont)? Jo, av flera skäl:

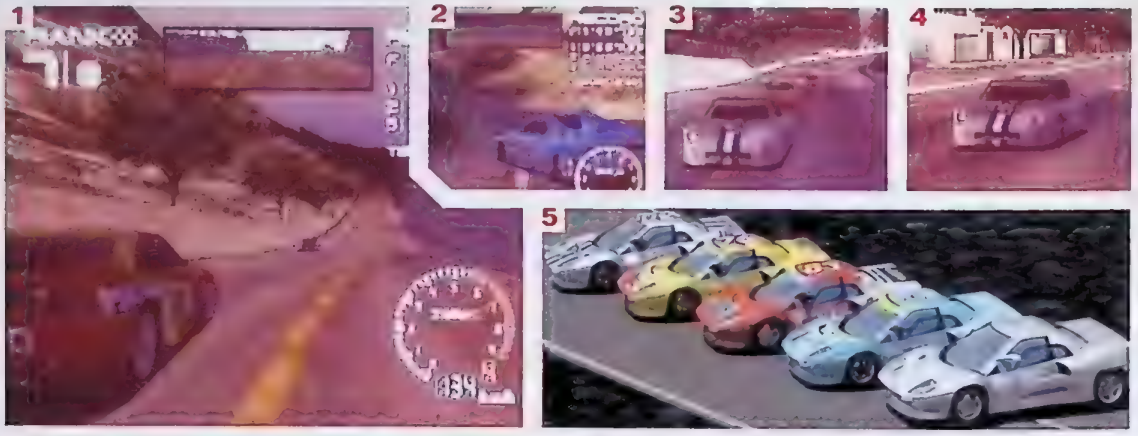
För det första är det trevligt att få tala ut i en tidning där man inte blir felciterad eller avsiktligt missförstådd.

För det andra behövs det en debatt om våldsinnehåll i spel. En seriös debatt, märk väl. Och därför var det glädjande att se att inget av de andra medier som tog upp ämnet hakade på Expressens sensationslystna rop på förbud och censur.

Och slutligen för att det här kanske kan lära branschen en läxa. Det behövs en stark organisation som bland annat kan se till att vi får ett entydigt och konsekvent agerande när det gäller åldersrekommendationer för spel. Som föräldrar behöver man det för att ha en rimlig chans att utöva sitt ansvar.

Det här vi krävt sedan början av nittiotalet. Se till att fixa det nu!

Jonas Svensson, ansvarig utgivare



[1] *Ridge Racer*-konceptets spelbarhet kombinerat med *Gran Turismo*-realism. Det ser onekligen lovande ut – ta till exempel en titt på djupkänslan i den här bilden. [2] Två varv kvar. [3–5] Namco brukar hålla sig till japansk bildesign.

RR INNE PÅ FJÄRDE VARVET

Namcos *Ridge Racer* är tillbaka med en ny handkontroll

Namco befinner sig standigt i hetluften. Den här gången är det *Ridge Racer*-serien som har fått ett tillskott, *Ridge Racer Type 4*.

Det har hänt mycket under de två år som gått sedan Namco släppte *Rage Racer*, den tredje spelet i serien. Titlar som *Gran Turismo* och *Colin McRae Rally* har satt en helt ny standard för genren. Tanken är att *Ridge Racer Type 4* ska återta den prestige som har gått förlorad. Den karaktäristiska *Ridge Racer*-känslan finns kvar, men den tecknade stilen från de två första spelen har nu helt och hållet fått ge vika för ett mer realistiskt upplägg.

Som framgår av bilderna varierar ljussättningen beroende på vilken tid på dygnet det är. Vad som dock inte framgår av bilderna är att Namco har baserat den nya ljussättningen på effekter från de tidigare spelen. Detta innebär fina färgövergångar och realistiska skuggor.

En annan positiv sak med *Ridge Racer Type 4* är bilarna. När spelet är färdigt för release ska det finnas över 300 stycken, inklusive olika färgalternativ. Namco har återigen använt sig av riktiga japanska motorer och själva byggt karossen. Förvänta er alltså inga Aston Martin-åk. I *Ridge Racer Type 4* får man däremot chansen att sätta sig bakom ratten på en ny version av Solvalou-bilen och vi på redaktionen hoppas även på en ny Galaga Carrot.

Vidare innehåller *Ridge Racer Type 4* ett nytt Grand Prix-inslag där vinnaren avancerar vidare mot tuffare bilar och utmaningar.

Det enda orovackande med *Ridge Racer Type 4* är det bara finns åtta banor. Men med tanke på att Namco brukar kunna utnyttja miljoerna till fullo kommer det säkert inte att innebära något stort avbrack. Rakna med fler uppgifter under de kommande månaderna.

NAMCOS NYA KONTROLL

Namcos nya handkontroll går under arbetsnamnet JogCon och lär innebära samma sak för *Ridge Racer Type 4* som den gamla NegCon-kontrollen innebar för *Ridge Revolution* och *Rage Racer*. Man svänger med en analog spak. Hur pass bra det fungerar återstår att se. JogCon är kompatibel med Dual Shock, men vi vet ännu inte om den kommer att fungerar även på andra Namco-titlar.

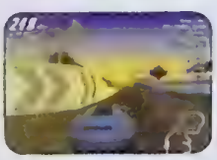
[1–4] Alla skärmbilder vi kan visa är från en och samma bana. Jämförelser med *Gran Turismo* är oundvikliga...

MODELL 99

Ridge Racer Type 4 är inte det enda racing-spelet som släpps nästa år. Nästan alla stora racing-titlar kommer att följas upp.

I Frankrike jobbar Infogrames på *V-Rally 2*, uppföljaren till *V-Rally*. Enligt ryktena kommer kontrollen att vara den samma som tidigare. Däremot har vi blivit lovade helt nya bilar och banor.

***Gran Turismo*-fansen kan inom kort börja räkna dagarna tills *Gran Turismo 2* släpps. Exakt hur uppföljaren ska kunna överträffa originalet återstår att se. Vissa uppgifter talar för att det kommer ut i Japan redan till jul.**



Även Gremlins *Motorhead*-koncept kommer att fräschas upp för en andra release någon gång under 1999.

Färska bilder från *Star Wars: the Phantom Menace* visar att Dart Vader redan i unga år vägrade äta sin gröt.

STAR WARS + TREK = ACTIVISION

Activision lägger beslag på Stjärnornas Krig, Indiana Jones och Star Trek

Speljätten med guldfickorna? Tja, när det gäller licenser, har Activision djupare fickor än de flesta. Inte nog med att företaget nyligen skrev på ett kontrakt med LucasArts. Nu har man också kommit överens med Viacom om de exklusiva rättigheterna till Star Trek-mjukvara för de närmaste tio åren. Det är första gången som ett enda programvaruföretag har rättigheterna till hela Star Trek-universum.

Så vad blir den första Trek-titeln från Activision? En inte helt obegåvad gissning, är att det blir ett spel baserat på nästa långfilm; *Star Trek: Insurrection*.

Dealen med LucasArts, å sin sida, gäller mer än "bara" Stjärnornas Krig. Lara Croft kommer snart att få konkurrens av sin pisksvingande forebild Indiana Jones. I det kommande äventyrsspelet *Indiana Jones And The Infernal Machine* får Indy tampas med ryssar, som vill åt samma mystiska arkeologiska fynd som den spanstige doktorn. Spelet är i tredjepersonsperspektiv.

Indy och Dr Spock i all ära, det som kommer att väcka mest uppmärksamhet framöver är förstås det Stjärnornas Krig-spel som kommer att ackompanjera den nya filmen. Titeln på den kommande rullen är Star Wars: The Phantom Menace. Ryktet säger att filmen börjar på planeten Naboo. Drottning Padme Amerila tvingas fly från sin planet tillsammans med jediriddaren Qui-Gonn Jinn och hans lärling, den unge Obi-Wan Kenobi som spelas av Ewan McGregor. Bland filmens övriga stjärnor märks Samuel L Jackson, Liam Neeson och förstås vår egen Pernilla August som Anakin Skywalkers, alias Dart Vaders, mor.

Filmen har premiär i USA den 21 maj, och Activision lär se till att deras spel är klart att släppas samtidigt. För er som suktar efter mer, rekommenderar vi den officiella Stjärnornas Krig-siten på adress *www.starwars.com*.

***Indiana Jones And The Infernal Machine* – *Tomb Raider* fast med piska.**

FINAL FANTASY VIII KOMPATIBELT MED FICKDATOR

Squares senaste promovideo avslöjar nya detaljer om spelet och karaktärerna

Releasen av *Final Fantasy VIII* närmar sig med hastiga steg. Det beräknas komma ut i Japan i januari och någon gång under sommaren här i Europa.

Squall Leonhart, en sjuttonårig yngling utrustad med ett enormt vapen, är en av tre huvudkaraktärer. Han studerar vid The Garden Military School för att så småningom bli medlem i SeeD, en elitstyrka bestående av den allra yttersta eliten. Även hans kompis Zell Ditch studerar vid skolan. Liksom Squall brinner Zell för stridigheter. Det som utmärker honom är hans välvårdade hår. Spelets tredje huvudperson heter Rinoa Heartily. Hennes bakgrund har ännu inte uppgivits.

Trions mentor är en på gränsen till galen krigare, SeeD-medlemmen Seifer Alamsy. I den japanska demon av spelet får man se hur han skickar in teamet i en strid utan att tänka en sekund på sin egen eller de andras säkerhet.

Enligt de senaste ryktena innehåller äventyret även två stycken hittills hemliga karaktärer.

Den första är en vän till Squall som heter Laguna Loire. Om de uppgifter som vi har fått stämmer är Laguna äldre än Squall och har en helt annan inställning till krigandet. Den andra nya karaktären är den elaka haxan Edea. Hennes förmåga att manipulera svaga människor gör henne till en värdefull följeslagare. Ryktena säger att hennes färdigheter har gått i arv i flera generationer och att det finns någon sorts koppling mellan Rinoa och henne.

Den senaste nyheten angående spelet kommer från Square själva. Företaget har nu, efter en längre tids spekulationer, bekräftat att *FF VIII* kommer att vara kompatibelt med det kommande minneskortet till Sonys fickdator. Vad detta i praktiken innebär är dock ännu inte bekräftat.

Dessa bilder här hämtade från den senaste *Final Fantasy VIII*-videon. Vi vet nu med säkerhet att Laguna Loire är en kille.

LOADING 41% COMPLETE

AKTUELLA RELEASER

NOVEMBER
Apocalypse
B Movie
Bio Freaks
Blasto
Bust A Groove
Colony Wars
Cool Boarders 3
Lemmings
Mega Man Legends
Mega Man X4
Mortal Kombat 4
Music
NFL Xtreme
Oddworld: Abe's Exoddus
Off Road Challenge
PFA Soccer Manager
Pocket Fighter
Psybadek
Rival Schools
Rogue Trip
Small Soldiers
Streak
Tenchu
Tomb Raider III
Viva Football
World League Soccer '99

DECEMBER
Actua Soccer 3
All Star Tennis '99
Asterix
C3 Racing
Crash Bandicoot 3: Warped
Knockout Kings
Libero Grande
Pool Shark
T'ai Fu
TOCA 2: Touring Cars

JANUARI
Asterix
Bust a Move 4
KKND: Krossfire
Puma Street Soccer
Tales of Destiny
Tiny Tank
Wild Arms

ORIENT EXPRESSEN

FÖR DIG SOM VILL HA REDA PÅ DE SENASTE NYHETERNA FRÅN TV-SPELENS HEMLAND FÖRE NÅGON ANNAN.

Musikspel en ny hit på den japanska arkadmarknaden

Japanerna har just lämnat en högtid bakom sig, Tokyos JAMMA Amusement Machine Show. Arkadmässan var loftesrik och många av titlarna såg ut att kunna konverteras.

Konami verkar ha fått blodad tand i och med *Beatmania* (släpps snart till PlayStation tillsammans med en speciell DJ-handkontroll). Företaget planerar nu att släppa fler musiktitlar, först ut blir *Dance Dance Revolution*. Liksom i *Beatmania* ska man gora olika beats, men den här gången anvander man sig av enorma fotpedaler. Någon komplett konvertering torde det sålunda inte kunna bli fråga om. Dessutom talades det om ett rytmspel för barn.

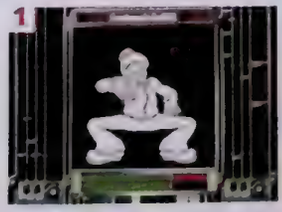
Förutom musik satsar Konami på klassiker. Både *Gradius 4* och *Evil Night*, uppföljaren till *House of the Dead*, kommer att släppas inom en snar framtid.

Andra nyheter var SNK:s *Samuari Spirits 2*, *KOF 98* och *Shock Troopers Second Squad*. Capcom visade upp *Tech Romancer* (fighting) och *Jo Jo* (ett tvådimensionellt beat 'em up). Den sist nämnda titeln fanns dock bara på en demo-video.

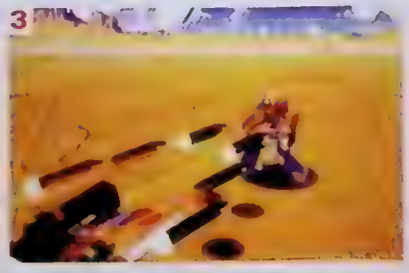
Många blev besvikna när de såg att det inte stod något *Tekken 4* i Namcos monter. Istället for nya voltsparkar och combos fick de hålla till godo med *Race On*, *Gunmen Wars* (ett skjutspel där spelaren kan scanna in sitt eget ansikte) och *Fighting Layer* (innehåller två stycken karaktärer från *Street Fighter EX*-serien och är utvecklat av den gamla Capcom-programmeraren Arika).

Andra höjdpunkter var *Chaos Heat*, *Operation Tiger* och *Ray Crisis* (uppföljaren till *Ray Storm*) från Taito, den så hett efterlängtade uppföljaren till Raizings *Bloody Roar* och *Dead Or Alive ++* från Tecmo (håll utkik efter information om PlayStation-konverteringen i kommande nummer).

PÅ JAMMA gjorde somliga vad som helst för att få vara med på bild.

1


2

3


4

5

6

Höjdpunkterna på JAMMA Amusement Machine Show: [1] *Beatmania*, [2] *Samurai Spirits 2*, [3] *Tech Romancer*, [4] *Gunmen Wars*, [5] *KOF 98*, [6] *Race On*.

Legaia – rollspel med beat 'em up-motor

I oktober släppte Sony sitt nya rollspel *Legaia* i Japan. Äventyret utspelar sig i tredimensionella miljöer och tanken är kampsystemet ska fungera ungefär som i ett beat 'em up. För att lyckas med detta har man använt över 200 polygoner på varje karaktär och skapat en speciell fighting-motor som går under arbetsnamnet TAS (Tactical Art System).

Vidare kommer *Legaia* att vara kompatibelt med handkontrollen Dual Shock.

Naturligtvis kan vi också räkna med sedvanliga rollspelsinslag som byar, städer, monster, vapen, föremål och så vidare. Bäst av allt är dock att mycket talar för att det kommer en europeisk version i sommar.

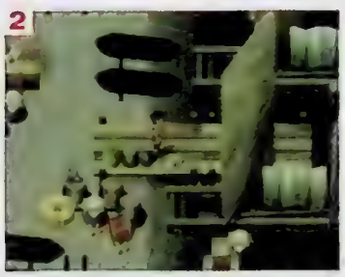
Sonys senaste RPG *Legaia* innehåller ett unikt kampsystem.

Besjälat RPG från Koei

Trots att *Final Fantasy VIII* snart är färdigt har Koei höga förväntningar på sitt kommande rollspel *Zill O'll*.

En video på spelet visades upp på årets Tokyo Game Show-mässa och av den framgick det att *Zill O'll* är baserat på den populära *Wizardry*-serien och att det kommer att innehålla några helt nya karaktärer.

Handlingen i spelet varierar en aning beroende på vart man går och hur man bygger upp sin karaktär. Andra lite annorlunda inslag är möjligheten att förändra karaktärernas själar och den mystiska kraftkällan Dead. Trots att spelets utseende har en del gemensamt med *Final Fantasy VIII* verkar det tillräckligt originellt för att kunna överleva vintern.



[1] *Zill O'll* är baserat på den populära Wizardy-serien. [2] Handlingen i *Suikoden II* knyter an till det första spelet.

140 nya karaktärer i *Suikoden II*

Final Fantasy VII fick många att öppna ögonen för rollspelsgenren, men det var långt ifrån det första rollspelet. Konamis *Suikoden* släpptes 1996 och det håller än i dag hög klass. Snart är uppföljaren färdig.

Suikoden II bygger på samma kampsystem som det första spelet och även storyn har ett samband med den ursprungliga. Den här gången utspelar handlingen sig dock tre år senare och endast en tredjedel av karaktärerna från det första spelet finns kvar, däribland Flick och Victor.

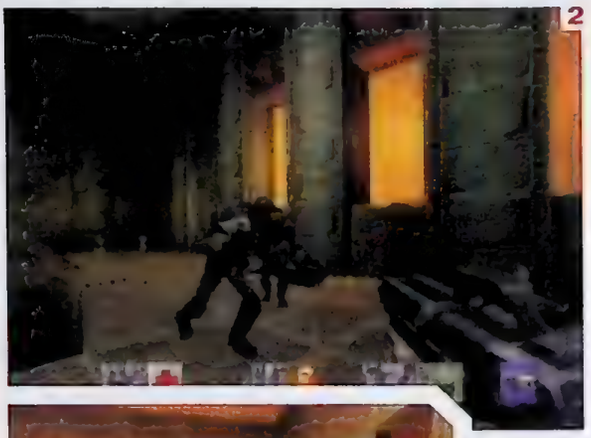
Konami vill av försåtliga skäl inte avslöja för mycket om handlingen, men vi har i alla fall tagit reda på några detaljer beträffande två helt nya karaktärer. Joey är en medlem av familjen Atreido och tillika UNICORN-anhängare. Nanami är ett adoptivbarn som lär vara lite av en pojkflicka. Förutom dessa karaktärer kommer *Suikoden II* innehålla ytterligare 140 nya ansikten.

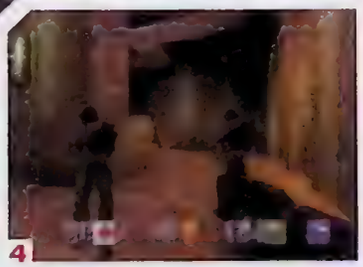
PaRappa som bok och dansande docka

Minns ni PaRappa-brödrosten vi visade i förra numret? En annan het pryl på den japanska marknaden är PaRappa-dockan. Inte nog med att PaRappa börjar dra några fräcka rhymes när du skriker åt honom. Han börjar också dansa som den värste lille B-boy!

Författarna till bockerna till höger lär inte få hämta något Nobelpris ur konungens hand. Men visst är de fina, de nya *PaRappa The Rapper*- och *Tekken 3*-böckerna på japanska.

LOADING 73% COMPLETE





[1] Polygon-varelserna från PC-originalet är kvar. [2] Syftet är enkelt – skjut för att döda. [3] om det rör sig – skjut det. [4] Det är snabbt, jämnt och lysande.

PROFILEN

Chris Stanforth

QUAKE II

De första skärmbilderna från PlayStation-versionen pryder denna sida.

Speltyp: 3D-action
Utgivare: Activision
Utvecklare: Hammerhead
Släpps: Under 1999

Vi fick dem först. Mina damer och herrar, ni ser de första skärmbilderna från *Quake II*. Det bästa shoot 'em up-spelet i förstapersonsperspektiv någonsin. Och en intervju med Chris Stanforth, förste programmerare.

Hur fick ni Quake II-jobbet? Det har ryktats om en PlayStation-version i flera år. Ansökte ni om jobbet eller kom Activision till er?
Activision gjorde en undersökning av oss och tog en kopia på *Shadow Master*. De gillade tekniken tillräckligt mycket för att visa upp den för Id (skaparna av de ursprungliga *Doom* och *Quake*). Sedan bad Activision om en demo och resten är historia.

Hur lik PC-originalet kommer PlayStation-versionen att bli?
Vi kommer att behålla de flesta nivåerna. De kommer att kortas och ändras lite för att gora dem mer PlayStation-aktiga. Lite detaljer kommer att forsvinna – men det kommer mycket nytt istället.

Åh, bara för PlayStation-ägarna?
Vi kommer att lägga till speciella PlayStation-kartor, framst när man är flera spelare. Massor av effekter, extra vapen och monster... Det kommer att bli något alldeles extra.

Är det något som tagits bort?
Det är ganska säkert att hukningen forsvinner. Den gor bara spelkontrollerna krångligare och tillför inte spelet så

BEVÄPNAD OCH FARLIG

SHOTGUN
Klassikern för den *Doom*-vane.

RAIL GUN
Skickar ett explosivt energiknippe mot fiendens huvud.

SUPER SHOTGUN
Det är ett hagelgevär – med dubbel lemlästarkapacitet.

[1] Stora monster är farligare än de mindre. Något att lägga på minnet. [2] Läckert, eller?

mycket. Och några av de storsta nivåerna kommer att delas till två.

Dödsmatchen: Sammankopplad eller delad skärm?
Just nu galler delad skärm, men sammankoppling kan bli aktuell på korten. Det kommer att finnas dodsmatcher for två och fyra spelare och turneringar där många kan spela i knockouttävlingar i speciella en-mot-en-banor. Man kommer att kunna spara repriser på minneskorten och titta på dodandet från flera vinklar, direkt eller senare.

Ni gjorde *Shadow Master*. Så *Quake II* innebar att ni ersatte existerande grafik med nya monster och nivåer?
Inte alls. *Shadow Master* var tekniskt avancerat, men komplexiteten i *Quake II* är på en helt annan nivå. Det ar äkta 3D i spelet och har en helt nyskriven spelmotor.

Vad i spelet har varit svårast att göra till PlayStation?
Att behålla smidigheten i grafiken. I PAL ar det 30 bilder per sekund, i NTSC ar det 25. Att klara av det med den detaljrikedom vi kravde och monsternas alla polygoner är en standig strid. Vi har också nästan eliminerat alla de polygon-storningar, som funnits i övriga PlayStation-spel.

Finns det någon kod från Id (tillverkarna av PC-originalen till *Doom*- och *Quake*-spelen) i spelet?
AI-koden är från Id, resten är våran. Id:s kod är lysande, men den är skriven for PC. Att anvanda PC-kod på PlayStation skulle inte vara bra så vi konverterar datan och

anvander den i vår spelmotor.

Arbetar ni tätt ihop med Id?
Id måste godkanna allt vi gor. De har troligen gjort det basta spelet någonsin så det ar viktigt att vår version håller mättet.

Varför skall kunderna välja *Quake II* istället för andra liknande spel?
Det kommer att bli battre helt enkelt. *Quake II* ar det basta spelet i genren. Inget annat spel kommer att kunna mata sig med det, inte nar det galler teknik, grafik eller spelvarde.

När kommer ni att vara klara?
Saker och ting går bra, men det ar ett stort arbete. Nar vi kommer att vara klara... det kan inte vi svara på.

ROCKET LAUNCHER
När vanliga kulor inte är nog.

GRENADE LAUNCHER
Kasta granater runt hörn.

MACHINE GUN
Skjuter tre kulor åt gången.

BFG
Det oslagbara vapnet om du vill rensa rummet.

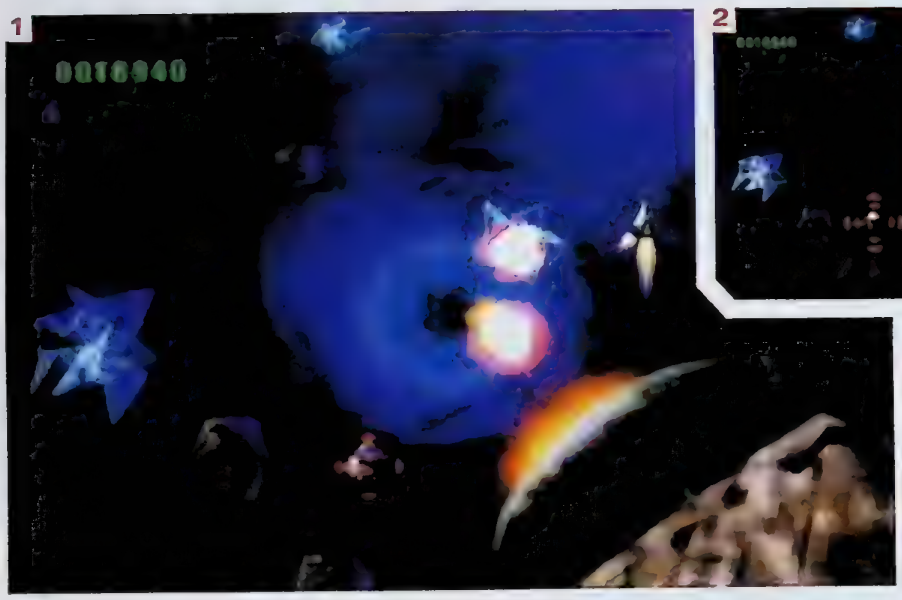
CHAIN GUN
Skjuter igenom pansar.

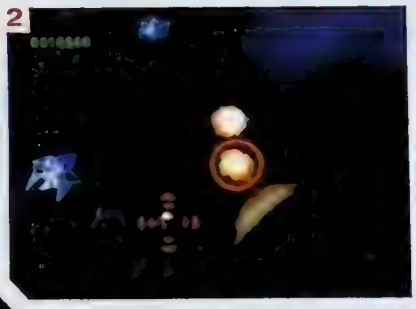
HYPER-BLASTER
Skjuter flera kortlistans-tryckvågor på en gång.

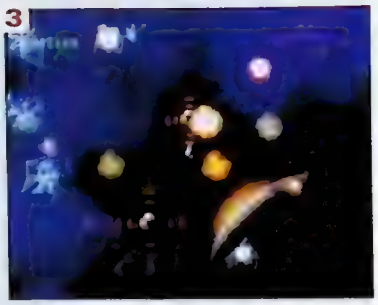
LOADING 91% COMPLETE

ASTEROIDS 3D

Allt-i-ett-spel när arkadklassikern gör comeback







[1] Grafiken är bra, men räcker det? [2-3] Det finns många nya saker i den här versionen av spelet.

PROFILEN

Seth Gerson

Speltyp: Shoot 'em up

Utgivare: Activision

Utvecklare: Activision

Släpps: December

Alla tankar på vektorgrafik skjuts i småbitar när Activisions *Asteroids 3D* återupplivar ett legendariskt spel. Men är det värt att gräva upp denna spelrelik? Producenten Seth Gerson ger svar på tal.

Beskriv *Asteroids 3D* för oss.
Det är snabbt och haftigt, samtidigt som det påminner om klassikern. Nu har du mängder av olika fiender, asteroider och bakgrunder. Bakgrunderna påverkar spelaren. Ett svart hål suger in skeppet, en sol skjuter ivag flammor som måste undvikas. Fortfarande finns gasavanda-skjuta-delen kvar av spelet, men nu har du mer action och specialeffekter.

Varför gjorde ni *Asteroids* för PlayStation?
Hogt spelvarde är något som alltid efterfrågas. Arkadversionen gav oss hogt spelvarde. Tank bara på hur många timmar du stod och stirrade på vektorgrafiken på skärmen. Nu kan tekniken göra upplevelsen ännu bättre.

Tror du att det finns ett intresse för äldre spel nu?
Jag tror att det finns ett stort intresse för äldre spel, men i grund och botten handlar det om spelbarheten. Det är det jag vill ha när jag spelar. *Asteroids 3D* kombinerar bra grafik med spelbarhet och det är viktigt.

Är det några nya delar som höjer spelbarheten och får *Asteroids 3D* att synas i mängden?
Vi forsöker hålla oss trogna till originalet, men när man kombinerar slumpvalda vapen med bakgrunder, som påverkar spelaren, får man en helt ny upplevelse.

Vilken nivå i spelet är din favorit?
Min favorit är "Save The Earth"-nivån. Det ar en del som verkligen fungerar.

Vilka spel har *Asteroids*-teamet gjort tidigare?
Vissa av oss har arbetat tillsammans med ett antal spel, men det här är det forsta denna grupp gor tillsammans. *Dark Reign, SCUD, The Lion King, Jungle Book, VR Troopers.*

Varför skall kunderna välja *Asteroids 3D* istället för andra liknande spel?
Spelbarheten och grafiken. *Asteroids 3D* är ett spel man kommer att spela i grupp.

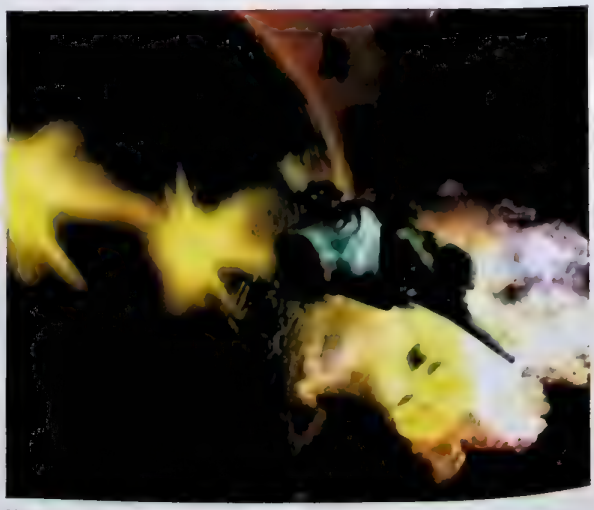
Är det något som är helt nytt i spelet?
En möjlighet att spela flera spelare samtidigt. Det fanns inte i det klassiska spelet, men vi tyckte att det var nödvändigt i den här versionen. *Asteroids 3D* är valdigt lämpligt för flera spelare.

Ser man spelet inifrån cockpiten?
Nej, vi provade många olika spelmotorer. Vi frågade mängder av människor och vi fick mycket feedback från pressen. Deras svar var att vi inte skulle andra upplagget. Vi tänkte på det och bestämde att de hade rätt.

Rent allmänt, hur har det tredimensionella upplägget påverkat spelet?
Det hojer spelbarheten. Det får sakerna att se verkliga ut. Vi har varit väldigt noggranna när det gäller det som kan skada dig – allt finns med.

Berätta en hemlighet om spelet som du inte har berättat för någon annan.
Man kommer att kunna förstora den stora ormen.

Activision, trevligt ställe eller helvetet på jorden?
Ett trevligt ställe med bra människor.



Kommer dagens spelare att vilja skjuta sten?

ENHANCED SPECIAL EFFECTS ENGINE

8 OFFICIAL TEAMS WITH 16 CARS

9 NEW INTERNATIONAL CIRCUITS

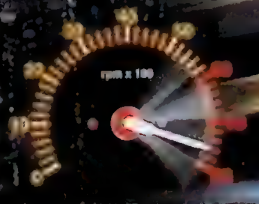
FULLY FUNCTIONAL DASHBOARDS

8 REAL LIFE CIRCUITS WITH REAL TIME LIGHTING

7 FURTHER MAKES OF RACING CARS

TOURING CARS JUST GOT REVVED UP

MORE CARS



MORE TRACKS

MORE CRASHES

MORE ACTION

TOCA 2 TOURING CARS™

www.toca2.com

Bonnier Multimedia AB
113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60
Fax. 08-736 47 71
www.multimedia.bonnier.se

BONNIER MULTIMEDIA

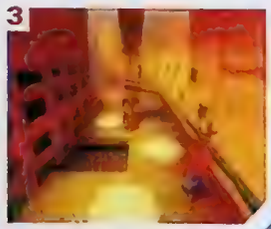
Codemasters

PC CD ROM

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. TOCA Touring Cars Championship and its publisher Interactive Studios Ltd. and its licensees. TOCA and engine and images used or embodied with the FIA Touring Car Championship and its logos are the property of FIA and are used under licence. Bonnier Multimedia is TOCA Limited approved and used under licence by Codemasters.
PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Nytt hopp för Naughty Dogs uppstudsiga hjälte.



Det sags att ombyte förnöjer, och det är något som Naughty Dog tycks ha gjort till sitt valspråk. Att kalla *Crash Bandicoot 3* för plattformsspel är egentligen missvisande, för på sitt senaste uppdrag gör pungdjuret parodi på racingspel som *Wreckin' Crew* och *Jet Moto*, och en undervattensparodi på *Heart of Darkness*. Spelet utmanar till och med Nintendos *Mario 64* med sin blotta mängd av dolda hemligheter och bonusnivåer. Och, vad markligare är, dessa partier lyckas overträffa de spel de gör parodi på. Varje ny bana visar

SPELET UTMANAR TILL OCH MED NINTENDOS *MARIO 64* MED SIN BLOTTA MÄNGD AV DOLDA HEMLIGHETER OCH BONUSNIVÅER.

[1] Den här gången kan pungdjuret klättra. [2] Detaljrikedomen, bilddjupet och farten är förbluffande. [3] Snudda vid ljusen och du får riktigt ont. [4] Ett vårtsvin med eldkastare. [5] Försök bara låtsas som att det här inte ser fantastiskt ut.

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Naughty Dog ■ SPELTYP: 3D-plattform

[1] I undervattenspartierna ser vi hur Crash iförd simfötter försöker undvika fällor och olika taggiga fiskar. [2] Mikro-ubåten erbjuder en snabbt flykt undan vassa tänder. [3] Det helt otroliga 3D-rallyt. Du kommer att bli hänförd. [4] För varje ny boss krävs listigare taktik.

prov på en så variationsrik och påhittig konstruktion att man som spelare känner sig standigt tillfredsställd.

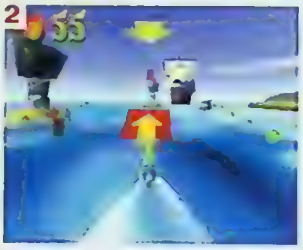
Även om *Crash Bandicoot 1* och *2* var valgjorda spel, så saknade de mojligen det dar odefinierbara som lyfter ett riktigt bra plattformsspel över mangden. Bristen hos *Crash 1* var linearitéten, vilket Naughty delvis rättade till i den något oppnare tvåan. *Crash Bandicoot 3* är däremot oppet i ordets ratta bemarkelse: nivåerna ar mycket mer vidstrackta än i de tidigare spelen, och mojligheterna till utforskande och bonusjakt finns overallt. Coco, en biroll i det andra spelet, finns också med på ett horn, och har ett annat och kansligare kontrollsystem an Crashs snurrande framfart.

Den allmanna lattillgangligheten betonas redan från borjan då Crash står framfor en av fem ingångar. Innanfor ligger ett antal kristaller och ıkoner, och hopsamlandet av dessa avgor hur hans nya uppgift blir, då 20 eller fler nivåer oppnar sig.

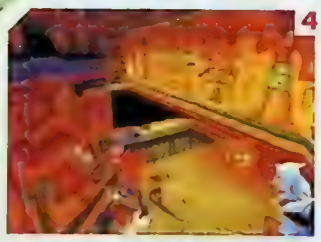
Bakgrundshistorien går ut pa att Dr Neo Cortex och hans nya kumpan reser i tiden for att lagga beslag på namnda kristaller, men tids-hoppandet tycks framfor allt ha till syfte att lata Naughty Dogs grafiska konstnarer visa vad de går for i olika historiska miljoer. Inte en enda kliché går saker nar Crash snurrar sig fram

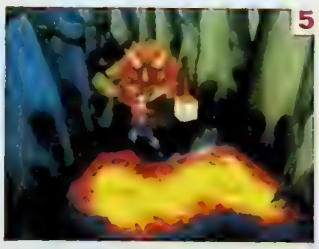
> INTE EN ENDA KLICHÉ GÅR SÄKER NÄR CRASH SNURRAR SIG FRAM ÖVER KUNG ARTHURS GATOR OCH GENOM EGYPTISKA PYRAMIDER OCH BAZARER BAZAREBAZARERBA SOM VERKAR HÄMTADE FRÅN *ALADDIN*.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED



[1] Rekvisita och hovar slungas mot skärmen förvånansvärt ofta. [2] Ja, det är en jetskida. [3] Coco bestiger en tiger i det gamla Kina. [4] Diverse egyptiska tokerier. [5] Om lavan inte tar dig så gör triceratopsen det. [6] Svårt, ja, men mycket mycket bra.





JÄTTEGRODOR ÅTERFÅR SIN PRINSFORM NÄR DE KYSSER CRASH OCH BLÅSFISKAR PUMPAR UPP HONOM TILL PETER HARRYSON-PROPORTIONER

over Kung Arthurs gator, genom egyptiska pyramider och bazarer som verkar hamtade från *Aladdin*.

Trots att man har klamt in skamt nästan overallt, så ar alla roliga. Det kan inte ens Peter Wahlbeck skryta med. Jättegrodor återfår sin prinsform när de kysser Crash, faktare klar av honom hans underbyxor med ett svisch och blåsfiskar pumpar upp honom till Peter Harryson-proportioner – och detta ar bara tre av alla skojiga dodssekvenser. Bakom alla nyheter i *Crash 3* hittar man samma valbekanta blandning av springande, snurrande och insamlande av applen och andra bonusar. Coco får nu utfora alla djurryttar-stuntsen, men vanner av de forsta två spelen kan gotta sig åt gamla vanner som trampoliner, dynamitlådor och gapande stup. For att allt ska kannas riktigt frascht så har Naughty Dog dessutom lart Crash några nya konster. Han kan klättra på stegar over hål i golvet, och en mängd nya hemliga tekniker, där ibland den klassiska bukstudsen, blir tillgangliga vid centrala moment i aventyret.

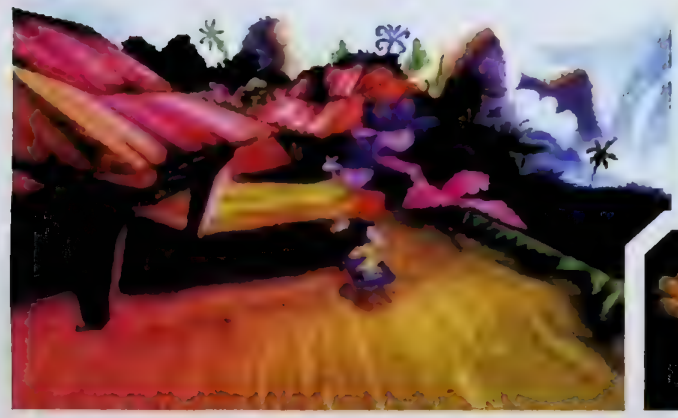
Crash 3 är utan tvekan det starkaste i serien, och även om det var sjalvskrivet att Naughty Dog hade lärt sig en del efter de två forsta spelen, så overtraffar det här våra vildaste forvantningar. De nya spelen-i-spelet och kontrollteknikerna har sömlost fogats in i den redan utmarkta *Crash*-motorn, och medan seriens fans genast kommer att kanna sig hemma i snurrandet, så finns det tillrackligt med variationsrikedom i nivåkonstruktionen och spelbarheten for att hanfora den mest arrade spelare.

Nintendo
GAME BOY
COLOR
POWER
GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR
TETRIS DX
GAME BOY COLOR
GAME & WATCH GALLERY 2
GAME BOY COLOR
BOMBER MAN
GAME BOY COLOR
HARVEST MOON
GAME BOY COLOR
© Bergsala AB 1998
www.nintendo-se.com

PSYBADEK

Välkommen till *Psybadeks* allt-i-allo-spel; brädåkning och plattform i ett enda spel.

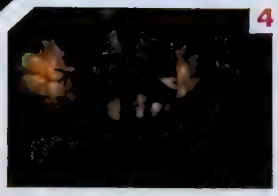
1



2

3

4



[1] Miljöerna utanför själva banan dansar till musiken. [2] Färgrikt, ja? [3] Ett racingspel olikt alla andra. [4] Dunkelt.

Allt kommer till de som vantar – även Psybadek, ett spel som genomgått fler förandringar än Michael Jacksons ansikte. *Psybadek* har pulat med idén om att smalta samman ett plattformsspel med racing i över ett år nu, och till sist har idéerna de slangt på spelet börjat fastna. I en handling som är lika lätt att återvinna som en papperspåse måste spelaren guida Xako (pojken) eller Mia (flickan) genom spelet för att rädda deras vänner som blivit kidnappade av den elaka saken. Valet av karaktär påverkar de olika nivåernas svårighetsgrad – Mia är lite snabbare och hennes förföljare är inte lika ettriga. Det finns fyra olika teman för världarna: is, djungel, öken och underjorden, dessa delar på 40 olika nivåer. Klara en nivå och du får tillgång till nästa, en hjälpsam hand pekar ut warphålet till den nya världen.

Efter att ha stulit strukturen från plattformsgenren går sen *Psybadek* och plockar in en massa från racingvärlden också. Det börjar med att din karaktär får en hooverboard fastbunden runt ankeln, en sci-fi-brädа som glider lika bra på betong som på is. Detta innebär att man måste få ett visst momentum för att kunna ta sig högt upp på kullarna och plötsliga stopp (något som verkligen behövs i ett farofyllt plattformsspel) blir något omöjligt så fort du fått upp farten. Hur som helst, efter en skakig start har du snart lärt dig att bemästra bradan som om du var

Warphål länkar samman olika världar och nivåer. Cool.

1

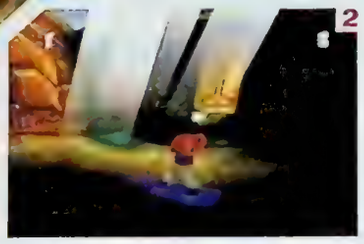
2

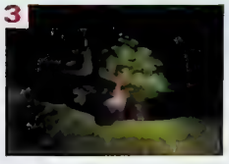
[1] Åk bra och spöa grisen. [2] Det finns två karaktärer: Mia, flickan, och Xako, pojken.

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: In-house ■ SPELTYP: Racing

[1] Xako slåss mot en grön tupé. [2-3] Snygga ljuseffekter.





fodd för ändamålet och kan undvika hinder med en tumtryckning på hoppknappen eller någon annan halsbrytande manover.

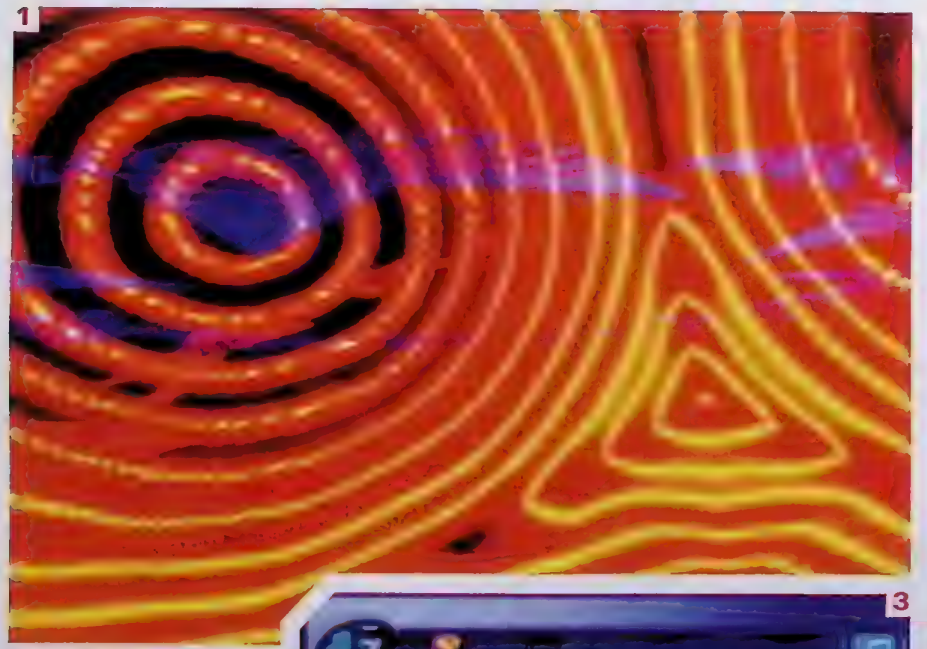
Sådan teknik är viktig – tillbaka till plattformslandet – för banan är full av otackingar, som, om du träffar dem, stjal dina surt förvärvade juveler och om du inte har juveler tar de ditt liv istället. Och för att göra saker än mer plattformigt finns det massvis av hål och sånt att falla ned i och "snabb död"-fallor att ramla ned i när racar mot en boss, ge dig in i konstiga skjutspel (använd bradans stuntattacker som blir kraftigare för varje boss du tagot kål på) eller ta dig bara nedför banan så fort du kan. *Psybadek* är verkligen ett konstigt spel, med en varietet av olika "spel i spelet" och massvis av andra nya saker är det verkligen banbrytande för att fresta de med ett litet oppnare sinne för spel. Recension kommer snart.

[1] Mer hooverboard-galenskap. [2] En gris med en medaljong. Fläskmedaljong, kanske?

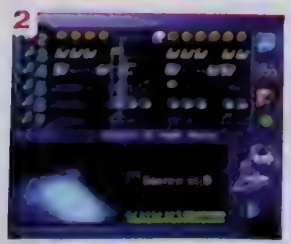
MUSIC
MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

Snyggt. Häftigt. Ballt. Codemasters *Music* är vackert, **vilt och välljudande.**

1



2



[1] Bara en av de många psykedeliska effekter som finns tillgängliga. [2] Musikarrangeringsfönstret. Lägg märke till aktivitetsstolparna där nere. Snyggt. [3] Scrolla igenom biblioteken och välj ett ljud.

3

Välkommen till musikens underbara värld där vem som helst kan förvandla bitar av förprogrammerade ljud till potentiella hitlåtar.

Försök till ljudskapande i samma stil har redan setts i Sonys måttligt populära *Fluid*, men *Music* går steget längre genom att låta dig göra riktiga låtar istället för halvutvecklade ambientljud och låter dig – när alla ljud är på plats – skapa passande psykedeliska visuella effekter.

Fördelen med *Music* är dess enorma ljudkatalog. I kategorierna House, Techno, Trip Hop, Ambient och Drum & Bass finns sammanlagt 750 olika riffar, hits, melodier och trumloopar. För lättanvändhetens skull har *Music* undvikit det mer avancerade sättet att skapa musik och använder sig istället av den mer lättförstådda 4/4-takten. Varje sampling är antingen en taktsektion (fyra takter) eller två taktsektioner (åtta takter) lång och alla ljud i samma genre håller samma tempo, så alla houserytmer, basgångar och liknande kommer att spelas upp i perfekt förhållande till varandra. Man behöver inte ens oroa sig över noterna heller. Alla riff är i samma tonläge så baslinjen går ihop

1

2

[1] Videoarrangering är mer komplext än musikarrangering. [2] Skapa, för att sedan spara och ladda dina topplåtar.

> ALLA RIFF ÄR I SAMMA TONLÄGE SÅ BASLINJEN GÅR IHOP MED VILKA LJUD SOM HELST, VILKET GÖR ATT DET BLIR EN BARNLEK ATT SKAPA EN SKÖN LÅT.

■ UTGIVARE: Codemasters ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: Jester Interactive ■ SPELTYP: Musikskapande

TIM WRIGHT – MUSIKMAN

PSM pratade med Tim Wright, skaparen av *Music*s och före detta musikansvarige på Psygnosis (under namnet CoLD SToRAGE) som stod för soundtracksen till *Wipeout*.

Så hur fungerar *Music*?

Ljudchippet i PlayStation har 24 kanaler. Vi har låtit användaren få tillgång till 16 av dessa och de resterande åtta tas om hand av PlayStations egen ljudhantering. Detta resulterar i en riktigt stor skillnad på ljudet överlag. Alla instrument samt all sång och rappande som används i *Music* laddas in från själva *Music* CD:n. Man kan ha upp till 99 av dessa instrument i PlayStations ljud-RAM samtidigt. Ett populärt sätt att skapa dansmusik är att använda sig av långa ljudbitar eller trummor som loopas om och om igen. Alla "riffar" (som vi kallar dessa loopar) som används i *Music* skapas genom att länka ihop individuella noter, så man behöver inte ha långa songloopar som sparas i minnet. Detta medför att PlayStations minne utnyttjas optimalt. Så om vi vill emulera en typisk dans-trumloop, så laddar vi in en kickdrum, en snare, några hi-hats och kanske en cymbal, för att sedan skapa ett nytt riff genom att spela upp de individuella instrumenten vid rätt tidpunkt och i rätt frekvens. Självklart så har vi gjort allt grovarbete åt dig, så allt du behöver göra är att bygga musiken utav små block, såvida du inte vill ändra om i noterna, vilket du också kan göra om du vill.

Hur fungerar videosystemet?

På liknande sätt som ljudsystemet faktiskt. Objekt och texturer laddas in i video-RAM så allt du ser och hör spelas upp är i PlayStations minne samtidigt (PSM – Sant. Du kan faktiskt ta ur CD:n under uppspelningen). Det enda undantaget till detta är när du har filmer som spelas upp i videoavdelningen, såsom de dansande flickorna eller snurrande skivspelare.

Skapade ni de flesta ljuden från grunden?

Alla ljud är original. Det är egentligen ett måste, om man ser på det ur ett legalt perspektiv. Detta innebar timmar av ljudskapande i min studio i Liverpool. Sången och rappen spelades in i London. Alla dessa ljud fick sedan samplas och konverteras till PlayStation-format. Med tanke på att antalet instrument och samplingar i *Music* uppgår till 3600 stycken så kan du nog tänka dig hur lång tid detta tog.

Finns det någon sanning i ryktet att Sash använde *Music* för att skapa sina fyra senaste singlar?

Vi har försökt att hålla det där topphemligt, men nu har du avslöjat oss! Ärligt talat så hoppas vi på att någon skapar nästa dansgolvsfyllare med *Music*. Vi har t o m varit väldigt generösa lagligt sett. Du får använda *Music* för att skriva och spela in kommersiella låtar samt använda alla samplingar i *Music* helt gratis. Det enda vi begär är att du berättar för oss vem du är samt i vilket projekt det kommer att användas i. Gränsen går vid att våra samplingar inte får användas i någon liknande produkt.

[1–2] Repetera mönster om och om igen för att skapa en fulllängds-låt.
[3 – 4] Sätt på, ställ in och balla ur.
[5 – 6] Videodisplayen låter dig klippa in bilder till musiken.

med vilka ljud som helst, vilket gör att det blir en barnlek att skapa en skon låt. Om du daremot har en särskild låt i åtanke så kan du anvanda noterna i en av de fardiga monstren i din egna låt eller helt enkelt skapa ett eget mönster från start.

Markera riffet som lockar dig mest och tryck på Kryss for att lyssna på det. När du har hittat det flyktiga hi-hat-ljudet du behöver markerar du det, trycker på Kryss igen och placerar det i en av de 16 ljudkanalerna som finns tillgänglig i ordnings-fonstret. Därefter kan du valja t ex en bastrumma och gora likadant. Kasta in en loop och den baslinje som tilltalar dig mest. Till sist lyssnar du på alla delarna tillsammans. Nojd? Kopiera dem for att skapa en bit musik. Missnojd? Andra om i samplingarna tills du har fått det att låta som du vill ha det. Du kan fixa och dona tills din låt ar 16 spår bred och 999 takter lång – tillrackligt for lite drygt en halvtimme av skon musik. När din låt ar klar så kan du gora en video till den via alla effekter som finns tillgangliga, eller genom att låta programmet gora en åt dig med ett tryck på Auto Generate-knappen.

Music håller på att bli en riktig tungviktare och efter att ha lyssnat på de medfoljande demolåtarna och lekt i fem minuter var PSM fast.

Akuji the heartless

David Copperfield och Claudia Schiffer, spel och zombies: alla är partners i magin och alla är lite otäcka...

[1] Dödskallemotiv är en flitigt återkommande interiör. [2] Voodooeldbollar dödar dessa emuser. [3] Dina kloattacker är väldigt effektiva i närstrider. [4] Demonkackerlackor. [5] Hur mycket slem?

Det har spelet är grymt. Nej, vi overdriver inte, det är verkligen grymt. Du är voodookrigaren Akuji, domd att vandra i helvetets korridorer efter att ha fått hjärtat utslitet av sin egen bror. På sin bröllopsdag. Precis när hans union med Kesho skulle bringa fred och harmoni till landet Mamora. Problemet är bara att vår hjälte, Akuji, kommer få kaka svavel som pålägg på sitt rostade bröd om inte han kan använda sina förfäders krafter för att fly.

Istället för att stanna kvar och stoppa nålar i en docka har Akujis voodootraning givit honom möjligheter mycket mer lämpade för 3D-äventyrsspel. Han har en vana att sparka folk med nio olika varianter av smärta. Han har även tagit examen i att kasta eldbollar, elektriska stormar, magiska spjut och allt annat som kan orsaka feta

■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Wendros

■ UTVECKLARE: Crystal Dynamics ■ SPELTYP: Äventyr

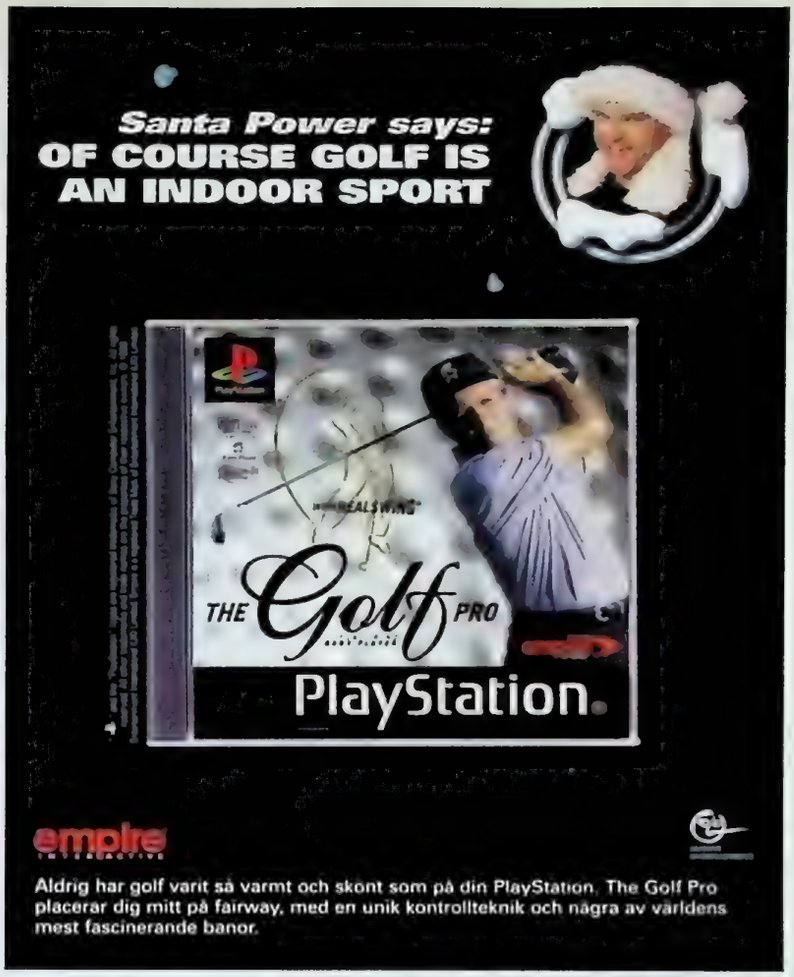
[1] Vi presenterar Mr Ondska '98. [2] De minsta fienderna är oftast svårast att döda. [3] "Voff, voff. Ge mig människa att äta". [4] Specialeffekterna inkluderar några riktigt snygga ljuseffekter.

explosioner. Lura dig nu inte med att tro att *Akuji* är något simpelt voodo-blast 'em up.

Historien är rent äventyrsmässig, men spelkontrollen är rent plattformsaktigt. När du väl massakrerar satans horder är det dags att klura ut hur du ska ta dig uppför de rörliga plattformarna, vilken omkopplare som gör vad och var du kan hitta en magisk runsten så här dags på morgonen. Det finns snurrande svärdpelare att undvika, hopp mellan stora, rullande stenar som ska tajmas och massvis av kistor att ha sönder för att få bra saker och powerup-magi.

Likt Crystal Dynamics stallkamrat *Soul Reaver* kommer mycket av det kompletta spelets lockelse att finnas i de läskiga omgivningarna. Du slåss mot gigantiska trädloss i en djungel där växterna dryper av blod. Överallt i katakomberna och hålorna hänger det döda kroppar från taket och bistra varelser registrerar minsta rörelse från dig. Ljuset förtjänar ett eget omnämnande. Allt badar i dunkelt ljus som gör att alla träd och andra ting ser urläskiga ut!

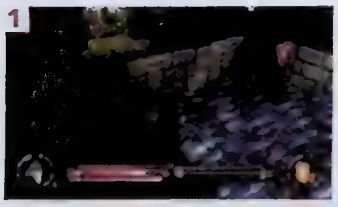
Det finns områden på den här förhandsversionen som det behöver arbetas på. För tillfället är kameravinklarna dåliga och alldeles för ofta tappar man uppsikt över vad man slåss emot eller ska hoppa över. De klaustrofobiska nivåerna maximerar spänningen, men förstärker tyvärr känslan av att spelet blir för linjärt. Vad som imponerar mest med *Akuji* är hur polerad det är med sitt förstapersonsperspektiv, otäcka monster och imponerande effekter. Det är förvisso inte banbrytande, men *Akuji the Heartless* kan bli ett riktigt grymt spel.

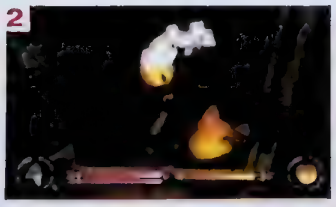


■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Psygnosis ■ SPELTYP: Äventyr

ODT

Frankrike är känt för många saker: fina viner, vackra kvinnor och bra fotboll. Men de har inte gjort något bra 3D-äventyr sedan *Fade to Black*...





[1] Den röda triangeln betyder att det finns något i vattnet. [2] Den gula ammunitionen förvandlar din pistol till en eldkastare. [3] Allt är inte skjutvapen, det finns trollformler också. [4] Magi på nära håll.

Kan man verkligen hoppa över avgrunder, skjuta fiender och söka igenom 3D-miljöer när man har på sig en spetsig hatt? Det är en viktigt fråga att ställa om *ODT*, det senaste spelet som försöker sig på den svåra kombinationen action och rollspel.

På väg till pesthärjade Calli kraschar Nautiflyus i en okänd storstad. Luftskeppet har en gron pärla med läkande krafter som last. En av de fyra besättningsmännen måste ge sig ut för hitta tillräckligt mycket gas för att kunna fylla på det skadade luftskeppet och se till att inget händer med den värdefulla lasten. Det är inte så att pärlan kommer att bli stulen av de onda krafterna och du måste söka igenom en miljard nivåer efter den eller så.

ODT fortjänar en utmärkelse för mod, inte för att spelet har en skruvad storyline, utan för att det är så likt *Tomb Raider*. Måhanda att himlen har är svart och plattformarna hänger i ingenting, men till syvende och sist är du fångad i en labyrint av rum, öppna ytor och tunnlar. Det är mer öppet, som till exempel *Akuji*, men ändå verkar inte tillverkarna tycka att det är nödvändigt med vapen som siktar automatiskt. Det kan vara ett misstag om inte siktet förbättras. Nu är det för ryckigt, utan kors och karaktärens huvud blir inte genomskinligt. Resultatet blir att man skjuter i blindo.

De fyra karaktärerna har olika färdigheter. Mekanikern Havoc är stark, men dum. Kartritaren Chase är smart, men svag. Genom kraft-förmågan (spirit) har man tillgång till magi och det finns sexton trollformler att hitta och lära sig. Du får erfarenhetspoäng (som höjer dina kraft-, rustnings- eller vapen-förmågor) precis som i ett rollspel, men mycket i *ODT* handlar om att klara sig förbi hinder.

Att hoppa från plattform till plattform är svårare än man tror på grund av den begränsade hopphöjden och -längden. Generellt behöver kontrollerna förbättras mycket innan den slutgiltiga versionen kan släppas. Nu kan du gå åt sidan ut över stup och karaktärerna är för ivriga att springa in i det okända. Ibland är också de olika synvinklarna dåliga, som till exempel när du skall mäta ett gallers storlek eller se ett gömt trapphus.

Kommer spelet att bli en blandning av *Tomb Raider* och *Final Fantasy* eller bara ännu ett *Excalibur 2555 AD*? Det kommer att avslöjas när vi gör ett ordentligt test nästa månad.

Det finns fyra karaktärer att välja på.

■ UTGIVARE: Konami ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Konami ■ SPELTYP: Äventyr

Deep Blue

För några år sedan sjönk en lyxkryssare under mystiska omständigheter. Har du allt som behövs för att ta reda på varför?

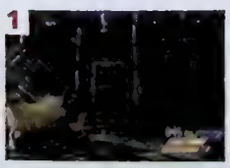
Forskare som hävdar att livet uppstod i havet har uppenbarligen ingen aning om vad de pratar om. Vore det sant skulle vi uppleva havet som en välkomnande, behaglig plats. Inte som något stormigt och farofyllt, fyllt av hemligheter, som det framställs i skönlitteratur och filmer.

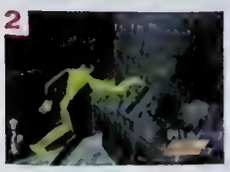
Ta *Deep Blue* som exempel. Det är inget "simma runt med delfiner och beundra koraller"-spel. Istället skall det utföras bärgning under vattnet i kamp mot klockan i en fientlig miljö fylld med eremitkräftor och människoätande hajar. Du tar rollen som Jean, en snygg, ung äventyrare, som bestämt sig för att ta reda på hemligheterna i båten Gigantic Matilda, en enorm lyxkryssare. Den sjönk under mystiska omständigheter utanför kusten till en liten ö för några år sedan.

De som ser likheter med en verklig händelse som blev succéfilm med Leonardo Di Caprio och Kate Winslet kan ge sig själva en klapp på huvudet.

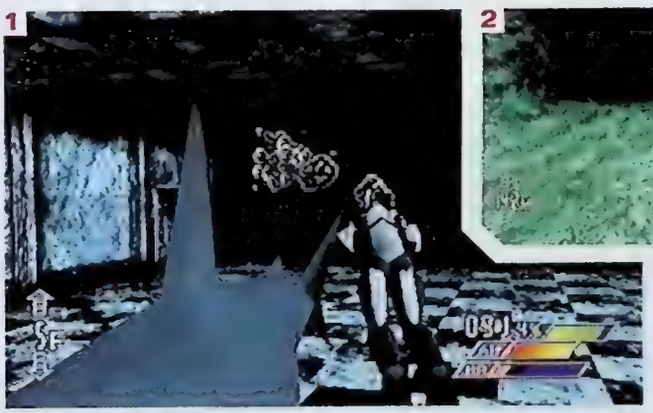
Spelet är en sorts *Tomb Raider*, fast under vatten. Även i *Deep Blue* ser man händelserna från en punkt bakom hjälten. Den stora skillnaden är att Lara bara simmar ibland; Jean simmar hela tiden. Det finns många nivåer att utforska, den ena svårare än den andra, till dess att Gigantic Matildas hemligheter är avslöjade. Medan du simmar hittar du skatter, som kan omvandlas till pengar så att du kan köpa utrustning. Utrustningen består huvudsakligen av fyra saker: simfötter (så att du kan simma lättare), våtdräkt (fungerar som skydd), lufttuber (så att du kan stanna under vattnet längre) och en harpun (för att döda monster med).

De första intrycken är lite blandade. *Deep Blue* har ingen banbrytande grafik och på grund av all handling under vattnet kan det kännas lite långsamt ibland. Men, det är "Konami-kvalitet" rätt igenom och de nivåer vi sett är väl utformade och angenäma att spela. Det är också ett av de få spel, som lyckas skapa en unik atmosfär alldeles själv. Det marks tydligast när du simmar genom det knarrande, knakande, ruttnande skrovet på det gamla vraket. Ett måste för alla som beundrar Jaques Costeau.





[1] Kom ihåg: du kan inte andas vatten. [2] Tryck på knappar och försök att inte drunkna.



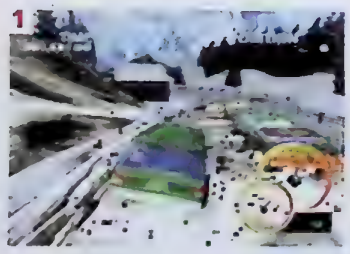
[1] Hjälp! Haj! HAJ! Bakom dig. BAKOM DIG! [2] Kämpa mot fiskodjur och minskande syrgasmängd.

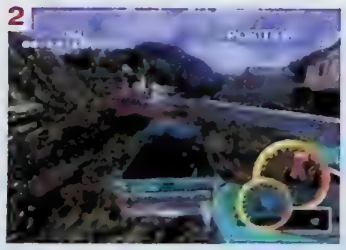
[1] Den täta historien förs vidare. [2] Med den livsfartiga befolkningen under vattnet blir det ingen badsemester.

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: Accolade ■ SPELTYP: Racing

TEST DRIVE OFF ROAD 2

Hjulen på bilen går runt, runt, runt.
Och rätt ofta befinner de sig i luften.





[1] Klang, klink, pling. Det känns som att vara en soptunna i nedförsbacke med bilarnas svåra kontroller. [2] "Jag gillar att köra min bil." Oftast. [3] Kom närmare kofångaren. [4] Putt, putt, pang.

Accolade erbjuder stora, fyrkantiga fordon märkta av lera, slask, sand och stenar. Kanske inte så glamourost, men roligt. Eller?

Det som till synes erbjuds är stålboxar med hjul, som studsar omkring i kuperad terrang tackt av jord. Eller sno. Eller sand. De licenserade bilarna ar Land Rover Defender, Dodge Ram V12 och Chenowth Desert Patrol Vehicle. Denna blandning av metall stalls emot sex banor runt om på jorden. De ligger i Santa Cruz, Mojaveoknen, Wales, Schweiz, Marocko och på Hawaii. Spelaren kommer också att kunna köra banorna baklanges.

Spelet handlar till stor del om världscupen. I borjan får man en summa pengar, som är tillrackligt for att kopa en pickup-bil eller en SUV. Sedan får man välja vilken klass man vill tavla i. Det finns fem olika klasser att välja mellan och de har alla hoga prispengar. Pengarna kan anvandas till att kopa battre bilar och att borja tavla i andra klasser. Finalen ar oppen for alla sorters fordon.

Det har ar en fortsattning på *Test Drive: Off Road* och de forsta intrycken ar att det har ar snyggare. Men att hålla i minnet: kontrollen av bilen är svår, i alla fall i vårt testexemplar. Med gasen i botten – eller Kryss konstant nedtryckt – så följer bitar av underlaget med. Att svanga vanster eller höger ar likgiltigt, medan att köra upp på stenar får bilen att hoppa, och då svarar den inte på några kommandon.

For narvarande ar dina motståndare apatiska: de kor in i hinder, stannar och vantar (troligen) på att hindren skall flytta sig. Hela spelet lider av troghet. Forhoppningsvis ar dessa besvar borta nar spelet släpps.

[1] Mot Sainsbury. [2] För tillfället lider spelet av siamesiska bilar. Ur vägen, jag är en mekaniker.

■ UTGIVARE: Activision ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Neversoft ■ SPELTYP: Shoot 'em up

APOCALYPSE

***Twelve Monkeys, The Fifth Element, Armageddon*: om du ser Bruce Willis komma så be dina böner – det måste betyda att jorden håller på att gå under...**

1

2

[1] De fyra ryttarna är egentligen de fyra bossarna.
[2] Robotmani.
[3] Huggattack.

3

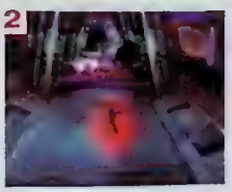
Apokalypsen verkar ha varit nära ända sedan bibliska tider. Det här är Bruce Willis-spelet, som inte blivit film och det är Activisions svar på *Machine Hunter* och *One*. I borjan av arbetet fanns Bruce bara där för att ge lite extra eldkraft och leverera coola spydigheter. Sedan dess har han växt och har nu huvudrollen som Trey Kincaide, nanoteknologiexpert. Trey har blivit fångslad av den futuristiska Pastorn (the Reverend), som ämnar att använda hans upptäckter för att väcka apokalypsens ryttare till liv och göra Uppenbarelseboken till verklighet. Då kommer Bruce in i bilden med ett stort gevär och ett oändligt förråd av vitsar likt "De här grabbarna behover lite mer bly i maten".

Till en borjan kanns kontrollerna lite besvärliga. Men när man slår över till analogt blir det battre, men då styr ett av styrkorsen rörelserna och det andra siktet. Från det att spelet borjar med att man sitter inspärrad, tar man sig igenom kloaker, kyrkogårdar, fabriker och hustak. Man möter varje ryttare för sig och till slut möter man Odjuret i Ovala rummet.

Genom någon teknisk losning hackas inte spelets stora nivåer upp av laddningen. Det resulterar i att spelets action kan vara både ursinnig och utan avbrott. Oavsett om man går, hoppar eller rullar verkar det alltid finnas horder av fiender, som får hora Bruce säga "Jaså, vill ni också ha lite?" och sedan dö. Tonvikten ligger på att det alltid skall vara mycket action. Även i spelets plattformsdelar hinner man knappast andas mellan hoppen för underlaget sviktar och rasar och Pastorns hejdukar slänger granater efter en. Det här är inget spel som vill att man skall stå still och beundra utsikten.

Mangden action i spelet måste hållas hogt for nå upp till ASC Games *One*. Tempot ar det viktiga i alla actionspel, som likt det har inte har några problem- eller strategiinslag, utan helt inriktar sig på hoja adrenalinhalten. Om det inte kommer att finnas andlosa rader av fiender, stora explosioner eller om det blir for många plattformsdelar i spelet så kommer det att bli uppenbart att spelet inte har något innehåll. Om det å andra sidan blir tillräckligt mycket skjuta-skjuta kan detta bli en ny succé.

1


2

[1] Eldkastaren är behaglig att använda.
[2] Ducka för de blå strålarna eller dö.

VAD ÄR EGENTLIGEN EN NEGCON, OCH VAD ÄR DEN BRA TILL? VILKEN ÄR DEN BÄSTA HANDKONTROLLEN TILL FIGHTINGSPEL, OCH VILKA HANDKONTROLLER FINNS DET EGENTLIGEN ATT VÄLJA PÅ? SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET HAR TAGIT EN TITT PÅ DET OFFICIELLA UTBUDET AV HANDKONTROLLER OCH ANDRA TILLBEHÖR TILL PLAYSTATION FÖR ATT VÅRA LÄSARE SKA FÅ TOTAL KONTROLL PÅ LÄGET.

Handkontroller IIII

PlayStation Controller

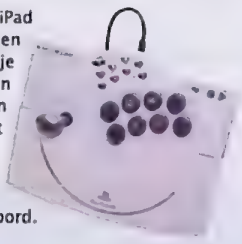
Tillverkare	Sony
Ca-pris	199 kronor
Bäst till	Det mesta

Det här är den helt vanliga handkontrollen som de flesta redan vant sig vid. Den lämpar sig väl till det mesta, och är inte specialiserad för någon speciell genre. Finns i 4 olika färger.

Specialized Joystick

Tillverkare	Asciiware
Ca-pris	649 kronor
Bäst till	Beat 'em up

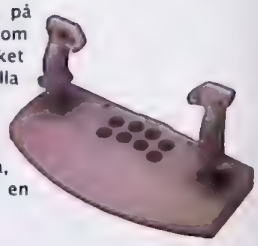
Precis som Specialized asciiPad har den här handkontrollen tre turbolägen för varje knapp. Skillnaden är att den här handkontrollen har en analog spak istället för ett styrkors. Knapparna är stora och handkontrollens storlek gör att den ligger stadigt i knäet eller på ett bord.



Analog Joystick

Tillverkare	Sony
Ca-pris	749 kronor
Bäst till	Flygspel

De två analoga styrspakarna på denna joystick är utformade som styrspaken i ett flygplan, vilket gör den speciellt lämpad för alla flygsimulatorer och andra flygspel. Sugkopparna på undersidan gör att man kan sätta fast kontrollen på en bordsskiva, och de stora knapparna ger en bra arkadkänsla.



Dual Shock

Tillverkare	Sony
Ca-pris	349 kronor
Bäst till	Racing

Det som gör Dual Shock bättre än en vanlig handkontroll är framförallt dess analoga styrmojlighet, vilken gör den mycket väl lämpad för racingspel, samt skakfunktionen som förhöjer spelkänslan hos många spel. Detta är den bästa allround-kontrollen på marknaden.

Arcade Stick

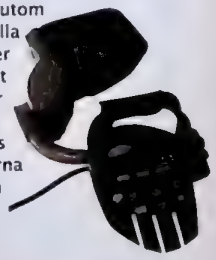
Tillverkare	Namco
Ca-pris	429 kronor
Bäst till	Arkadkonverteringar, Beat 'em up

Med denna joystick kan du uppnå total arkadkänsla med din egen PlayStation. Arcade Stick är en mycket välgjord och gedigen joystick som svarar utmärkt på alla rörelser, och dess tyngd gör den stadig i knät eller på en bordsskiva. Allra bäst är Arcade Stick till beat 'em up-spel, där avancerade och snabba kombinationer ofta kravs av spelaren.

The Glove

Tillverkare	Reality Quest
Ca-pris	699 kronor
Bäst till	Det mesta

Det bästa med the Glove är att den skiljer sig från alla andra kontrollalternativ. Dessutom är det ganska skönt att slippa hålla i någonting, det enda man behöver göra för att komma vidare är att vicka lite lätt på handen. Det tar dock ett bra tag att vänja sig vid känslan. Handsken har en tendens att låsa sig åt olika håll, och knapparna sitter lite otillgängligt. Men för dem som vill ha något annorlunda passar the Glove perfekt.



Specialized asciiPad

Tillverkare	Asciiware
Ca-pris	599 kronor
Bäst till	Shoot 'em up

Det här är handkontrollen för dig som verkligen vill gå till botten med dina PlayStation-spel. Den har tre individuella turbolagen för varje knapp, vilket gör den perfekt lämpad för spel där övrigt skjutande kravs.

NegCon

Tillverkare	Namco
Ca-pris	549 kronor
Bäst till	Racing

NegCon har en unik styrmojlighet eftersom dess höger- och vänsterhalvor går att vrida mot varandra, vilket ger perfekt precision vid långa kurvor i racingspel. Men den har även ett vanligt styrkors för att det ska gå bra att spela de spel som inte är lämpade för den analoga vridmojligheten.

Mad Catz Ratt med pedal

Tillverkare	Mad Catz
Ca-pris	799 kronor
Bäst till	Racing

Det överlägset bästa racing-alternativet. Mad Catz Steering Wheel-anordningen innehåller förutom ett styrkors och de vanliga knapparna en servo-ratt, pedaler och en analog växelspak. Tack vare den precisa kontrollen behöver man aldrig släppa gasen helt och hållet, det räcker att man lättar en aning på ena foten. För att uppnå den ultimata racingkänslan bör man montera fast ratten och växelspaken vid ett bord och fasta pedalerna i golvet.

Ljuspistoler

Namco G-con 45

■ Tillverkare — Namco

■ Ca-pris — 459 kronor

Detta är Namcos klassiska ljuspistol som togs fram i samband med *Time Chrisis*. Pistolen är av respektabel storlek och ligger perfekt i handen. Förutom avtryckaren har G-Con 45 en knapp på varje sida, och handtaget är symmetriskt för att pistolen ska kunna användas av både högerhänta och vänsterhänta.

Hyper Blaster

■ Tillverkare — Konami

■ Ca-pris — 349 kronor

Denna pistol är utgör ett billigare alternativ till G-Con 45, och är något enklare än den pistolen. Hyper Blaster väger mindre än G-Con 45 och den ger inte samma realistiska känsla, men den fungerar ändå utmärkt. Observera att Hyper Blaster inte fungerar till alla pistolspel.

Övriga tillbehör

Minneskort

■ Ca-pris — 199 kronor

Sonys egna minneskort kan lagra femton block och de finns i tio olika färger.

Euro-AV Cable

■ Ca-pris — 199 kronor

Om du vill ha bättre bild på dina PlayStation-spel och om din TV har en 21-pins SCART-ingång på baksidan är detta ett tillbehör du bör spana in.

RFU Adapter

■ Ca-pris — 219 kronor

Det har tillbehöret är till för TV-apparater som saknar Video In och SCART-ingångar. RFU Adaptor fungerar bara för apparater och spel i PAL-format.

Multi Tap

■ Ca-pris — 349 kronor

Inget går upp mot en TV-spelsfejd där alla ens kompisar kan vara med på samma gång. Med Multi Tap kan upp till fyra spelare delta samtidigt, och med två Multi Tap blir maxantalet hela åtta spelare. Detta fungerar bara med spel där Multi Tap-symbolen finns på kartongen.

Link-upp Cable

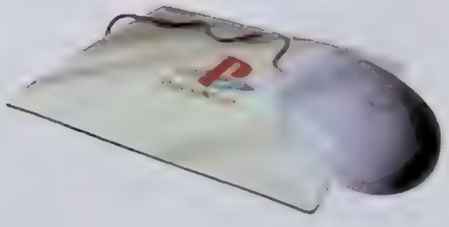
■ Ca-pris — 299 kronor

För de spel som tillåter sammankoppling mellan två individuella PlayStation-maskiner är denna kabel ett måste. Observera att detta även kräver två TV-apparater och två spelskivor. Detta fungerar bara med spel där link-symbolen finns på kartongen.

Mus

■ Ca-pris — 329 kronor

Vissa spel kan vara otroligt frustrerande att spela med en vanlig handkontroll. Spel som Sim City eller Constructor blir avsevärt roligare med hjälp av Sonys egen mus, som har två knappar och levereras komplett med musmatta.



SAMTLIGA AV DESSA PRODUKTER DISTRIBUERAS AV EGMONT GAMES, MEN I FRAMTIDEN KOMMER SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET ÄVEN ATT PRESENTERA GODKÄNDA PLAYSTATION-TILLBEHÖR FRÅN ANDRA DISTRIBUTÖRER.

TREDJE GÅNGEN GILLT FÖR LARA CROFT OCH DET SER UT ATT BLI DEN BÄSTA HITTILLS. BEVÄPNADE MED ETT TILL 90 PROCENT FÄRDIGT SPEL GICK PSM PÅ UPPTÄCKTSFÄRD.

TOMB RAIDER 3

Så nära men ändå så långt borta. Trots Cores insatser hann de inte bli färdiga med spelet för en komplett recension. Spelet undergår just nu några FMV-renderingar och man har ännu inte fått den perfekta balansen mellan powerups och fiender, en recension i det läget vore inte rättvist mot spelet, eller mot er, läsarna.

Vi kan inte ge er ett svar på en tiogradig skala, eller spekulera i möjligheten att Lara kommer göra ett hat-trick med perfekta "10". Vad vi kan göra är att leverera några sanningar, hemligheter och följande aptitretare: det är allt vad de två föregångarna var plus mer. Räcker det? Bra, då fortsätter vi.

Grundidén bakom *Tomb Raider* 3 är enkel - det finns plattformar, faror, pussel, extremt aggressiva fiender och en röd tråd i FMV-filmerna som för handlingen framåt. Men det visste du förstås redan.

Att beskriva *Tomb Raider 3* som bara mer vore helt fel. Det som för det nya spelet framåt är utvecklingsteamets vilja att hela tiden addera något nytt. PSM besökte Cores huvudkontor i Derby och blev förvånande över alla sista minuten-förberedelser teamet försökte trycka in i det nästan färdiga spelet. En kort pratstund med Tom Scutt – individen bakom *Tomb Raider 3*:s nya förbättrade AI – avslöjade att de försökte ge skurkarna i spelet förmågan att ducka för Laras kulor. Det är knappast sådana saker man tror ett datateam oroar sig för två veckor innan spelet ska presenteras för Sony för att godkännas, men det ger en indikation på att Core gör allt att för att underhålla och imponera.

Den grundläggande teknologin bakom *Tomb Raider* må ha åldrats – det är nu över fyra år sedan Core började utveckla det första Tomb Radier – men förbättringarna för det nya spelet är mer än uppenbara. Lara har blivit mer kurvig och, eh, slät än i tidigare äventyr. På samma vis har bakgrunderna blivit mycket mer realistiska och högupplösta än tidigare spel. *Tomb Raider* 3 är en fröjd att skåda med sin 512x240 upplösning. Du kommer tycka att det är svårt att titta på andra PlayStationspel efter det här.

En annan visuell motorförändring är att man tillfört triangelbaserad arkitektur. Detta har möjliggjort för programmerarna att skapa en mycket mer realistisk miljö. För den vane *Tomb Raider*-spelaren har det tillfört en ny utmaning. När man är van vid den blockbaserade grafiken från de två första spelen, hur ska man egentligen tackla det här spelets smala avsatser och mycket mindre uppenbara "säkra" platser? Man tränar upp sin hoppskicklighet så klart!

Laras ökade rörlighet kommer även den att sätta lite myror i huvudet. Hon kan ju ducka, men kan också svinga sig över klyftor med hjälp av lianer eller andra saker som pryder taket. Många spelare kommer gå igenom samma sträcka om och om igen för att finna en säker väg, bara för att upptäcka att den var framför dem hela tiden.

Likt *TR2* spelar fordon en stor roll på vissa nivåer av spelet – paddla kanot genom vilda forsar och den antarktiska gruvbanan är de mest minnesvärda av dem – samtidigt kommer problemlösningar å la de i det första spelet veckla ihop många pannor. Efter det första *Tomb Raider* fick Core massvis av brev där folk krävde mer strid i en eventuell uppföljare. De följde rådet bara för att upptäcka att massvis av kritiker och andra människor gillade problemlösandet mycket mer, därför har de nu funnit en balans mellan de två. PSM har upptäckt att vissa sektioner har mer av en sak än andra, detta gör spelet mycket mer varierat och, framför allt, mycket mindre förutsägbart.

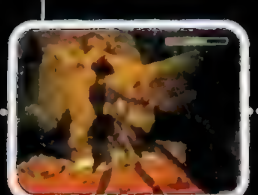
> DU KOMMER TYCKA ATT DET ÄR SVÅRT ATT TITTA PÅ ANDRA PLAYSTATIONSPEL EFTER DET HÄR.

SPELET NIVÅ FÖR NIVÅ

JUNGLE RUINS

Laras första äventyr i djungeln. Kuslig.

TEMPLE OF SHIVA

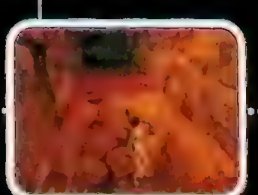


Ormar och hungriga fiskar finns det på nivå två, i Indien.

THE RIVER GANGES

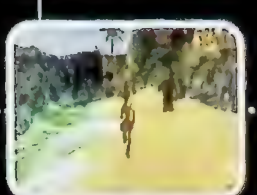
Mer indiskt, innan Lara kliver in i...

CAVES OF KALI



...Kalis grotta. Väldigt likt TR1.

CRASHED VILLAGE



Fantastiska miljöer gjorde den här till en av våra favoriter.

CRASH SITE

Lara stöter på besättningen från ett kraschat flygplan...

MADUBU GORGE

Här används kajaken, spelets bästa fortskaffningsmedel.

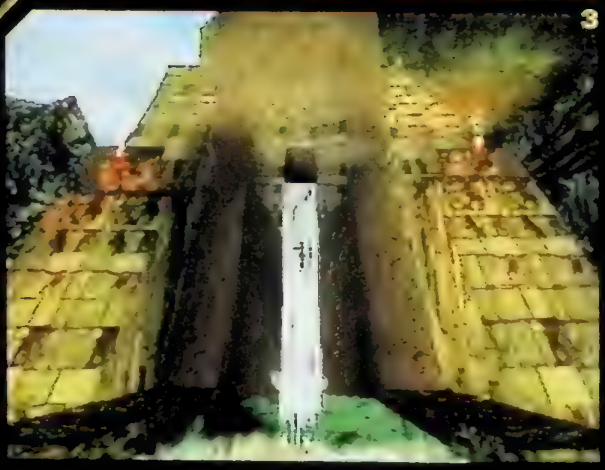
TEMPLE OF PUNA

En riktigt giftig bana.

ALL HALLOWS

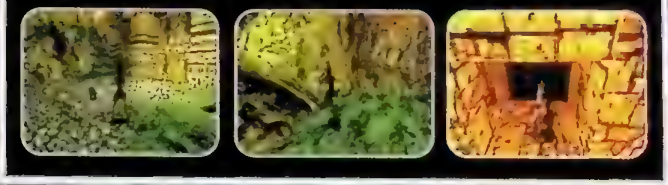
Ännu en underbar bana i Englands huvudstad.

[1] En imponerande syn vid Madudu Gorge. [2] En övergiven rulltrappa vid Aldwychtunnelbanestation. Affischen på väggen är en kul detalj. [3] Lara hoppar ned från ett vattenfall.



SLUTA APA DIG

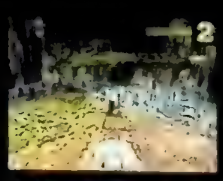
Valet av *Tomb Raider* 3 designgrupp att inkludera karaktärer som aktivt hjälper Lara är lite underligt, men välkommet. När man kommer till ett nytt område är det värt att vänta och se om människorna eller djuren kommer attackera. Givetvis anfaller de oftast, men ibland inte. De kan leda dig till gömda vapen och mer. Nedan finns ett tidigt exempel – den första nivån i Indien – där ser man Lara jaga en apa som springer iväg med ett medikit. Skjut inte! Apan avslöjar en gömd dörr som Lara måste ta sig igenom.



Den största enskilda kritiken mot spelet var motståndarnas vana att bara rusa på Lara, ibland lyckades de att fuska genom att gå igenom en vägg eller något annat.

Core har erkänt fel som dessa och spenderat mycket tid på att skriva om AI:n rutiner i stridssituationer. De har också skapat synfältsfunktioner; om en motståndare inte kan se Lara kan han inte heller känna av hennes närvaro. En hel del av fröken Crofts motståndare patrullerar områden i spelet, därför uppmuntras man att smyga mer, använda sig mer av icke våld. Detta kan spela stor roll i spelet, om du inte hörs eller syns kommer ingen heller att slå larm eller leda Lara in i bakhåll.

Tomb Raider 3 uppmuntrar spelaren till att tänka innan man skjuter. Det finns många ställen där Lara får sällskap, av djur eller människor. Den automatiska reaktionen är att dra puffran och skjuta först och

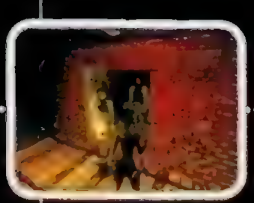


[1] Ser det bekant ut? Har de återanvänt *Tomb Raider* textur, vi undrar... [2] Den nya dimeffekten.

SPELET NIVÅ FÖR NIVÅ

ALDWYCH

Roligt i den övergivna tunnelbanan. Ser den bekant ut?



LUD'S GATE

Lara försöker ta sig in i en kosmetikafabrik.

CITY

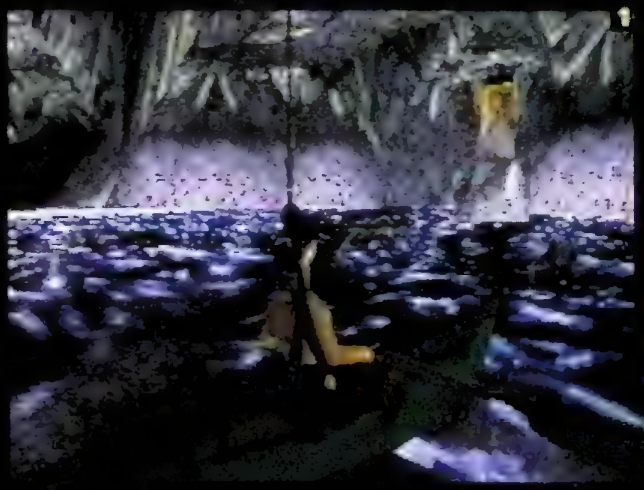
En svindlande klättring upp på en skyskrapa.

NEVADA DESERT

Laras sökande tar henne till Arizona, där gamar cirklar.

HIGH SECURITY COMPOUND

Här får Lara hjälp av andra fångar för att fly.



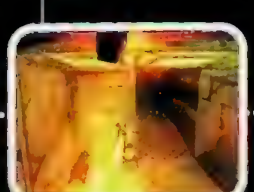
[1] Kajakfärden är verkligen spännande. [2] Ja, den rör sig. Och, ja, den dödar Lara. Svårt pussel det här.

fråga sen – så överlevde man del 1 och 2. Men här anfaller inte alltid djur och människor, om inte Lara skjuter först, de kan till och med hjälpa henne med hennes motståndare, leda henne till hemligheter och andra bra saker. Det är upp till spelaren hur man vill göra, visserligen overlägger Core om man ska lägga in korta dialoger så man vet vem som är vänlig. PSM stödjer det tysta alternativet, det blir mer av en utmaning på det viset.

Utifrån den 80 procentigt klara versionen PSM har i sin ägo har vi börjat bilda oss en uppfattning om spelet. Tyvärr måste du, läsaren, vänta ännu längre innan du får en chans att testa spelet, men en del saker är värda att vänta på. Vilken poäng hade vi tänkt att ge spelet? Tja, xxx av tio. Men du måste läsa nästa nummer för att få reda på det.

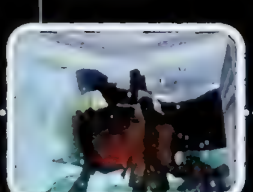
HÄR ANFALLER INTE ALLTID DJUR OCH MÄNNISKOR. OM INTE LARA SKJUTER FÖRST.

AREA 51



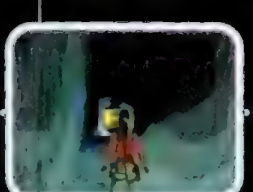
Den här lämnar du redan till, eller hur?

ANTARCTICA



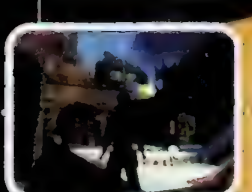
Lara tar sig in i ett läger med hjälp av en gummibåt.

RX-TECH MINES



Lästiga stunder och en härlig vagntur vinter.

LOST CITY OF TINNOS



Tomb Raider 3 nästa sista nivå, här avslöjas en massa sanningar.

METEORITE CAVERN

Sista nivån. Men du trodde väl inte att vi skulle visa den?

Uppladdningssekvenserna i *FIFA 99* är filmad på San Siro-stadion i Italien, och håller samma höga kvalitet som tidigare intros.

I SKRIVANDE STUND LIGGER *WORLD CUP 98* PÅ SJUNDE PLATS PÅ TOPPLISTAN FÖR ALLA SYSTEM. BEHÖVER VI VERKLIGEN ETT NYTT *FIFA*-SPEL NU? MIKE GOLDSMITH RESER TILL ELECTRONIC ARTS HÖGKVARTER I VANCOUVER FÖR ATT FINNA SVARET PÅ DEN FRÅGAN.

FIFA '99

I den bästa av världar skulle fotboll vara Den vackra sporten. Planen skulle vara en tät matta av friskt, mjukt, smaragdgrönt gräs, spelarna skulle vara 22 stadiga gaseller med bevingade fötter och glöd i bröstet, och stadion, stadion skulle vara ett vidsträckt Colloseum med obehindrad sikt, där bänkarna är stoppade med dun och ingen någonsin kissar på din fot för att han inte kunde hålla sig till halvtid.

Tråkigt nog är fotboll i verkligheten inte alltid den skönhetsupplevelse man vill att det ska vara. Det är en regnig onsdagskväll i Solna, det är ljummen varmkorv för en tjuga, det är klubbfotboll, och där *World Cup 98* fångade all spänning och glamour från sommarens uppvisning i Frankrike, så har det nu blivit dags att återvända till sportens grasrötter i *FIFA '99*.

Frågan om image har alltid varit besvärlig för *FIFA*. Tidigare utgåvor har både hyllats och förhånats för sin glassiga framställning av sporten, medan *World Cup 98* välförtjänt hyllades som den perfekta sammansmältningen av stil och innehåll. Nu har Electronic Arts ställt sig självt inför en utmaning, dragit sig tillbaka från världsarenorna, återvänt till omklädningsrummet och mött verkligheten i den sport som vadar i oavgjorda noll-noll-matcher.

Och där har vi frågan. En fråga som PlayStation-Magasinet har rest nio timmar och 7 580 kilometer för att ställa. En fråga som kanske inte avgör framtiden för *FIFA*-serien, men en som finns på allas läppar, åtminstone hos dem som köpte *World Cup 98*.

Vad är det som är så speciellt med det här spelet nu då?

– En av de saker vi ville komma bort ifrån var fokuseringen på VM och allt som luktar glassig, färgsprakande internationell happening – och koncentrera oss på ligamatcherna, avslöjar grafikdesignern Jackie Ritchie. Vi ville komma åt den skitigare känslan i klubbspelet, ge spelet ett mer journalistiskt utseende.

Detta innebär inte bara en mer jordnära visuell stil, utan också lag – massvis av lag.

– Vi tog till oss den feedback vi fick från Internet, från våra interna källor och pressen för att bilda oss en uppfattning om vad vi behövde ändra på, säger Richies grafikkollega Joe McDonald. Varje år får vi fler och fler ligor, fler och fler lag och det tycks aldrig vara nog. I år har vi lagt till de två mest efterfrågade lagen – Portugal och Belgien – och för första gången, cuper baserade på de riktiga Europa-cuperna. Vi har också lagt 50 extra lag till de här ligorna för att få med de bästa lagen från små fotbollsländer. Tidigare var det så, att om ett lag inte kom från Frankrike eller England, så kom det inte med. Nu har vi Galatsaray, Dynamo Kiev, Grasshoppers... Totalt blir det 12 ligor och 250 lag.

Motion capture ligger till grund för spelarnas rörelser även den här gången. Nu har dessutom spelarna olika kroppslängd, för ökad realism.

> VI TOG TILL OSS DEN FEEDBACK VI FICK FRÅN INTERNET, FRÅN VÅRA INTERNA KÄLLOR OCH PRESSEN FÖR ATT BILDA OSS EN UPPFATTNING OM VAD VI BEHÖVDE ÄNDRA PÅ.
> **Joe McDonald**

I många fotbollsspel kan du inte hejda en rörelse när den väl har satt igång. Från början ville du lobba bollen över huvudet, men nu kan du inte hejda rörelsen – och sen blir det bara värre eftersom du trycker på knappen en gång av misstag. I *FIFA '99* kan man avbryta nästan allt. Även om man är mitt i en tackling eller en vändning så går det att stanna. Men man kan inte o-skjuta en ivägskjuten boll...

Det hade ju varit praktiskt att kunna.

– Vi kan göra det till ett tillval.

Det gjorde de inte.

PROBLEMET INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Medan den förbättrade hastigheten och svarstiden är några av de mer uppenbara förbättringarna, så berömmer sig spelet även med några subtilare nyheter i sättet spelarna rör sig på och reagerar.

– Våra nya tacklingar överträffar allt, säger Brown nöjt. Tidigare trodde vi inte att vi kunde få dem att bli både verkliga och roliga så vi gjorde en

Målvakten är halvautomatisk. Du får bestämma hur aggressiv han ska vara. Var det någon som sa Harald Schumacher?

väldigt funktionell tackling – bara ett sätt att ta bollen. I *FIFA '99* så har vi tänkt att så tacklar man inte, så vi gick tillbaka och gjorde det fysiskt korrekt. Nu tittar glidtacklings-rutinen på i vilken riktning din fot åker och vart bollen var på väg, och ser sedan till att den studsar undan på rätt sätt. Om du kommer från sidan och hugger bollen, så åker bollen undan åt sidan.

Det är den här lilla, men viktiga, omsorgen om detaljer som tar *FIFA '99* ▶

De datorkontrollerade spelarna anpassar nu sina tacklingar till situationen. Men kanske lite just på den här bilden.

eget stadion. Och om du inte gillar det, så kan du alltid sätta ihop ditt eget i lag med lag-redigerar-funktionen.

FANTASIFOTBOLL

Låter inte så dumt, eller hur? Obegränsade statistiska formler för att ta fram en David Baddiel ur varje fantasispelare. Men om vi återvänder till den värld som handlar om att sparka en pumpad lädersäck mellan två stolpar, så finns det ännu en befogad fråga att ställa om det nya skitigare *FIFA*: är det spelmässiga bättre? Tidigare *FIFA*-spel fick kritik på spelbarhetsområdet – framför allt i fråga om hastighet. Grafikuppdateringen har definitivt jobbat i uppförsbacke och medfört ett ganska ryckigt spel. Innan vi ens kan öppna munnen, tar mjukvarukonstruktören Matt Brown upp problemet, som han är mycket medveten om.

– Vi har ökat grafikhastigheten drastiskt, berättar han. En av de saker som folk klagade på var att det var för segt. Nu är vi uppe i 25 uppdateringar per sekund på ett PAL-system."

Men kom ihåg att fart inte bara handlar om hur snabbt din virtuella David Batty rusar över planen. Som med de flesta fotbollsspel (särskilt *Three Lions*) kommer alltid frågan om reaktionstider upp. Man trycker på X knappen, och ingenting händer. Två sekunder senare händer någonting, fast för sent. Det är någonting som är smärtsamt välbekant för många.

– Det handlar om reaktion: den tid som går mellan knapptryckningen och rörelsen på skärmen, påpekar produktionsledaren Marc Aubanel.

– Tillsammans med den förbättrade uppdateringen, så accelererar nu spelarna snabbare, sätter sig i rörelse snabbare och vänder sig om mycket snabbare. Ohejdbara rörelser är ett annat problem

Tanken svindlar hos en statistikbesatt fotbollsdåre av alla möjligheter som öppnar sig, men en nyhet är ännu mer förbluffande. I ett spoklikt fall av att verkligheten kopierar PlayStation, har de senaste spekulationerna kring en utbruten europeisk superliga redan förverkligats i *FIFA '99*

– Den europeiska superligan är något som du uppenbarligen har hört talas om, säger McDonald och ler. Det har varit massor av spekulationer, men det är ingen som riktigt vet vad som kommer att hända. Vi förutsåg det här och hittade på vår egen europeiska superliga. Vi har tagit 20 av topplagen ute i Europa och slagit samman dem till en enda liga. Den innefattar lag i stil med Arsenal och Real Madrid men även sånа som Dynamo Kiev och Rosenburg. Vi tror att vi har hunnit före verkligheten. Det kanske inte är precis som den slutgiltiga superliga-troppen kommer att bli, men vi tror att det är ganska nära, plus att i vår version så har vårt och ett av de 20 lagen sitt

Extra några exempel på Kan förbättrade grafiken och taktiken i *FIFA '99*. Datorkontrollerade spelare följer bollen på ett mer realistiskt sätt och gör passlinjeskott framför mål.

till en ny nivå – något som utvecklarna har varit tvungna att göra, efter det att *International Superstar Soccer Pro '98* obarmhärtigt tagit den plats *World Cup 98* tidigare haft i PlayStation-fotbollsspelarnas hjärtan.

– Jag tror att vi har närmat oss varandra, håller Aubanel med. Vi har gått mot *International Superstar Soccer*-modellen – inte i design, men i spelets responstider – och de tycks ha gått mot oss genom att flytta tillbaka kameran, genom att bli mer strategi-inriktade och så vidare. Vårt största problem kommer alltid att vara hur fotboll fungerar i verkligheten. Hur får man det att fungera på ett PlayStation som egentligen inte klarar av att bearbeta intelligensen och fysiken hos *en* spelare, och sen göra det för 22 spelare? Det är utmaning.

Men hur klarar du det?

– Det gör vi ju varje gång, säger projektledaren. Vi försöker räkna ut vad det är som inte stämmer i vårt spel, vad som inte känns rätt eller inte speglar sporten. Sedan förfinar vi det.

Kommer ni nånsin att göra det perfekta *FIFA*-spelet?

– Jag vill garna tro att vi kan det, försäkrar Matt Brown. På ett spelare mot spelare-plan är vi ganska nära. Vår största utmaning nu är att fortsatta göra små justeringar tills spelet känns perfekt – verkligare, mer realistiskt, roligare att spela. Vi är inte där än, men vi har tagit det största klivet hittills med *FIFA '99*. I sanning finns det fler nyheter än någonsin förr – nästan omärkliga på papperet men med stora effekter i praktiken.

– Nu har man total 360-graders kontroll över hur man styr bollen med brostet, berättar Brown. Om en försvarare närmar sig, kan man brosta bollen åt sidan, skydda den och ta kontrollen över den. En annan av de populäraste önskningarna folk hade var halvautomatiska målvakter. Man blir ju sur vad en målvakt an tar sig till, men man har du åtminstone full kontroll över hur aggressiv han är. Om man vill att han ska vara försiktig och hålla sig undan, så kan man ordna det. Men om man vill att han ska rusa rakt ut i ett moln av anfallare och slänga sig på bollen, så kan man få honom att göra det istället.

– Vi har också förbättrat spelar intelligensen både på den egna sida och på motståndarsidan, fortsätter Brown. Om du springer mot flanken, så kommer det alltid att finnas någon som springer med dig, plus killar som gör sig redo i mittfältet. Markeringarna är mycket mer realistiska. Motspelare knuffar dig nu utan att för den sakens skull rusa rakt på, och vilken typ av tackling de väljer beror på vad som är mest realistiskt i sammanhanget.

Åter så handlar det om image – VM kontra ligaspel, fantasi kontra verklighet, simulering kontra spelbarhet. Det är ett dilemma som alla utvecklare står inför ibland, men det måste vara ständigt närvarande i fotbollsspelets värld. Brown håller med.

– Vad vi gör är att vi börjar med verkligheten. Om det blir kul, så är vi klara. Om det inte blir det, så fortsätter vi att justera och förenkla tills det har blivit det. För att underlätta det här så måste vi isolera det spelmässiga från all snygg grafik och polygontexturer så att ingenting stör. Vi gör det med hjälp av en specialversion av spelet. Det är en komplett version, minus den tjusiga grafiken men med nya kameravinklar, bland annat en taktikvinkel, zoomvinklar, uppritade bollbanor...

– Det är massor av fysik och matte på skärmen. Vi kan dra runt spelarna och bollarna på planen för att konstruera situationer. Jag kan skjuta bollen 200 gånger åt varje håll och med olika hastigheter för att se ifall målvakten reagerar korrekt. Vi kan redigera taktiska formationer i realtid och sedan se hur det påverkar spelet.

Han visar hur och programmet visar hur – och 22 vektor-streckgubbar spelar den mest realistiska fotbollssimuleringen som någonsin har skådats på en skärm. Om *FIFA '99* lyckas sätta kött på de har benen, så har vi något verkligt spännande att vänta oss.

ÖVERTID

Två frågor, och tack vare en heldag ägnad åt demonstration av den nya babyn, en faslig massa svar. Men bakom allt reklamsnack och alla stora ord så kvarstår den sista frågan – *FIFA '99* kan snacka för sig, men kan det leva upp till snacket?

Efter att ha tillbringat en eftermiddag med att spela en tidig version, så är vi övertygade om att *FIFA '99* kan det. Och gör det bra. Snygga detaljer som broststyrning av bollen och glidtacklingar förbattrar känslan av att det verkligen är *du* som springer omkring där uppe på TVn. Det är en fördel som *International Superstar Soccer Pro* alltid har haft framför *FIFA*-serien och en som Aubanel och hans kumpaner uppenbarligen har gjort allt för att överträffa. Vid första påseendet så tycks det som om det är just vad de har gjort.

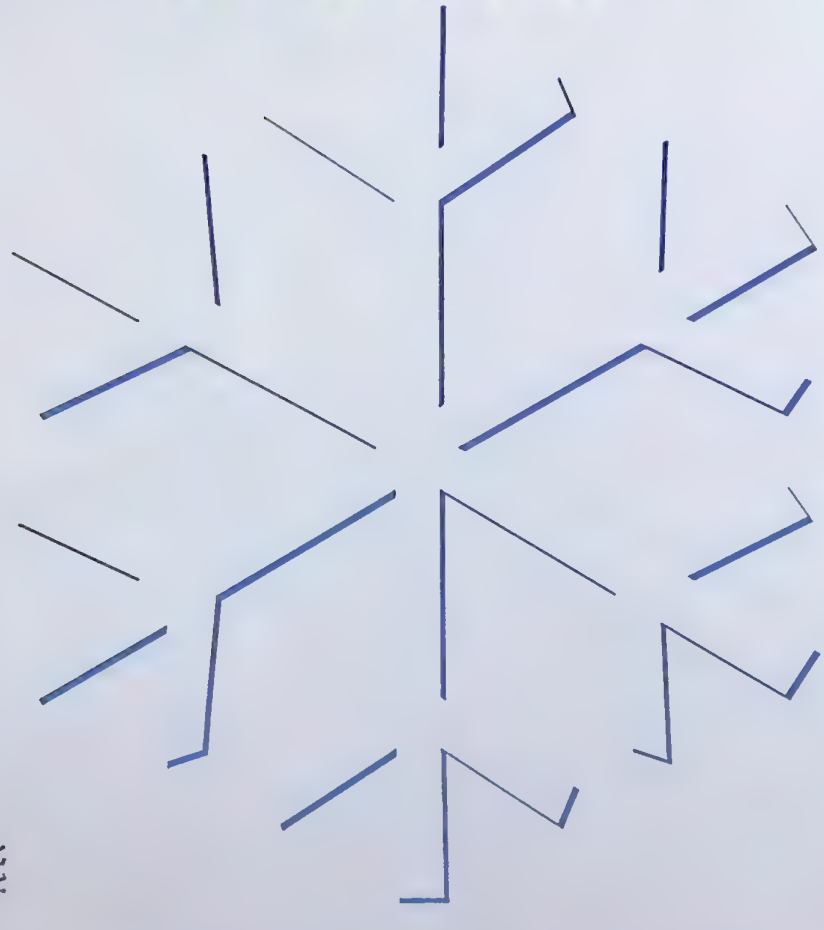
Välkommen till Den vackra sporten.

VAD VI GÖR ÄR ATT VI BÖRJAR MED VERKLIGHETEN. OM DET BLIR KUL, SÅ ÄR VI KLARA. OM DET INTE BLIR DET, SÅ FORTSÄTTER VI ATT JUSTERA OCH FORENKLA TILLS DET HAR BLIVIT DET.
Matt Brown

Vad är oddsen att *FIFA '99* blir nummer ett i juli? Kanske inte de sämsta, men med *International Superstar Soccer Pro '98*, *Actua 3*, *Viva Football* och *Libero Grande* på väg, så kommer konkurrensen att vara hårdare än vanligt.

Vär med och tävla om en resa för 2 personer till London, hämta tävlingskupongen idag hos din PlayStation återförsäljare.

HÅRDA KLAPPAR



JULEN STÅR FÖR DÖRREN OCH DET ÄR BRÅDA DAGAR I TOMTEVERKSTADEN. ÅTSKILLIGA MILJONER PLAYSTATION-SPEL SKA VARA KLARA FÖRE JULAFTON. FÖLJ MED SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET ÖVER JULSPELENS MINFÄLT...

SCEE

CRASH BANDICOOT WARPED

Som vi redan tidigare har berättat i det här numret, så gör pungdjuret en stilren återkomst. Utvecklaren Naughty Dog i Los Angeles har tagit mallen från de tidigare spelen och förbättrat den rejält. Nya tredimensionella nivåer slungar vår hjälte ut i yttre rymden, ner under vattnet, upp i flygplan, ivag på motorcykel. Det som andra tillverkare skulle sälja som enskilda spel är bara nivåer i *Crash 3* och resultatet är möjligen det bästa plattformsspel som funnits till PlayStation sedan, tja, *Crash Bandicoot 2*. Vad har förändrats i övrigt? Åh, massor. Arkadvänner får med glädje återse det klassiska "bukstudsar"-tricket, grafikdårar kommer att svimma av speglingseffekterna när Crash blir jagad av en skenande dinosaurie och manga-fans kan gladja sig åt att Crashs syrra, Coco, återvander från *Crash 2* för att rida omkring på en tigerbebis! Tänker du bara kopa ett spel den här julen? Köp det här.

BUST A GROOVE

Ni som hängt med i svängarna vet att det har varit tveksamt om Sonys disco-dance 'em up skulle komma till Europa over huvud taget. Men nu kan alla oroliga dansgolvskungar andas ut – den här korsningen mellan *PaRappa* och "Simon" (ni vet, det där färgade lampor blinkar och man ska trycka på dem i rätt ordning) finns snart ute i butikerna. Hiro, Pinky, Heat och Kitty N väntar otåligt på att få funka loss till dina knapptryckningar. Tryck på knapparna i rätt ordning och du blir breakdance-kungen av universum. Tryck fel och du ser ut som SM-vinnaren i lavemang. Det svängigaste dansspelet någonsin. Någonsin.

COOL BOARDERS

1997 var *Cool Boarders 2* den coolaste snowboard-simulatorn någonsin på PlayStation. Ett år senare har konkurrensen hårdnat, och *Cool Boarders 3* måste elda på för fullt för att behålla sin iskalla krona. Vi valkomnar de nya utvecklarna 989 Studios och en stor hop nyheter – valdiga bergslandskap att storta utfor, snabbare grafikuppdatering, proffsåkare som gör reklam för sig sjalva, samt en mycket mer realistisk ansats både vad det gäller grafik och spelteknik. Den här gången ska du vara beredd på att några av de mer extrema tricksen har blivit svårare att utfora. Det senaste vi har hört från Sony är att den fardiga versionen kommer att bli oändligt mycket battre än forhandsversionen vi har fått se. Se efter vad de menar i nasta nummer.

WILD ARMS

Sony har fått det här med att göra fantastiska rollspel att verka så enkelt. *Wild ARMS* är en sorts blandning av *Alundra* och *Final Fantasy VII* som skryter med komplex handling, en valdig värld att harja i och tillrackligt mycket lackra 3D-strider for att göra barnen glada. Men kan den hålla stallningarna mot *Final Fantasy VIII* som kommer 1999? Vi får väl se...

LIBERO GRANDE

För att fatta sig kort: ett fotbollsspel i forsta person dar du bara styr *en* spelare. Som idé, vansinne. I praktiken, troligtvis det slutgiltiga taktikspelet. Om du bara kan motstå frestelsen att springa efter bollen hela tiden, så kan varje rorelse framkalla en lagmanöver värdig San Siro. Och om du gör mål? Då bleknar Tomas Brolin i jamforelse.

ELECTRONIC ARTS

FIFA '99

Electronic Arts har lyckats där Rupert Murdoch hittills misslyckats, for bland nyheterna i det senaste *FIFA* finns ett europeiskt Super League. 250 klubbar finns att valja bland när Electronic Arts höjer insatserna med specialkomponerade lag, ett Quick Start-lage for att snabbare komma igång och annu mer detaljer i den redan enorma spelarlistan.

FIFA-serien har utvecklats till att bli en mycket vällgjord samling. *FIFA '99* for den utvecklingen vidare, med 20 nya arenor, langdskillnader mellan spelare och en ny kommentator. I sin stravan att hålla *International Superstar Soccer Pro '98* på mattan, har utvecklaravdelningen på Electronic Arts aven okat seriens skicklighetskrav, med en mer instinktiv kontrollmekanism och mer intelligens hos spelarna som gör dribbling, passning och specialskott mycket lattare att styra.

Ett nytt *FIFA*-spel har blivit en lika viktig jultradition som skinkan på bordet. Tack vare de systematiska forbättringarna i varje ny utgåva har den dessutom börjat bli lika valkommen som tomten.

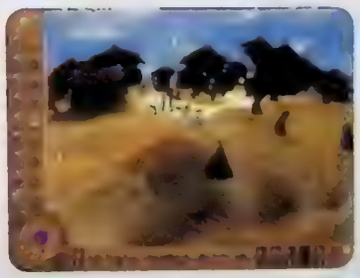
POPULOUS THE BEGINNING

I tiden fore det klassiska Amigaspelet stravar du efter att bli en gudom. Detta består i att samla ihop stora samlingar av troende som kan dyrka dig och ge dig den kraft du behover for att utfora underverk.

Om Bullfrog kan hålla loftet om en nästan identisk kopia av PC-spelet, riskerar *Populous: The Beginning* att sopa golvet med den ikonstyrda bataljon som for narvarande är så popular hos PlayStation-agarna.

KNOCKOUT KINGS

For att kunna bracka *Victory Boxing 2* så anlitade Electronic Arts Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya och Shane Mosley som konsulter, vilka aven lat sina rorelser fångas in for att ligga till grund for slagen, duckarna och fotarbetet hos spelets digitala slagskämpar. Det havdas att proffsboxarna i spelet slåss som sina verkliga motsvarigheter i toppform, men frånvaron av Mike Tyson ar en brist, liksom loftet om ett hiphop-soundtrack som aldrig riktigt infrias.



NBA LIVE

Det fjarde *National Basketball Association Live*-spelet som bevardigas PlayStation, dar Electronic Arts foljer den årliga traditionen att lagga till årets nya spelare samt några andra trevliga overraskningar. Årets nyheter ar animerade ansikten, battre ljussattning och nya frascha skott och dunkar. Precis som forra året.

FUTURE COP LAPD

Los Angeles ar styrt av kriminella gang och polisen måste ta till enorma stridsfordon for att kunna upprätthålla freden. Det sager sig sjalvt att gangen också ar valutrustade, med ett antal tungt bestyckade fordon. Vanner av "buddy cop"-filmer kommer att uppskatta mojligheten till två samtidiga spelare med en skarmhalva var.

MADDEN NFL '99

Electronic Arts langa serie av *National Football League*-spel har nu fått en ny en-knapps-kontroll, vilket ger nya spelare mojlighet att bemastra arkad- och strategielementen på halva tiden. Hundra gamla och nya lag finns att valja bland, spelare kan kopas och saljas under sasongens gang och Johnny Madden sjalv ar kommentator. Valpolerat men alltfor bekant.

NASCAR '99

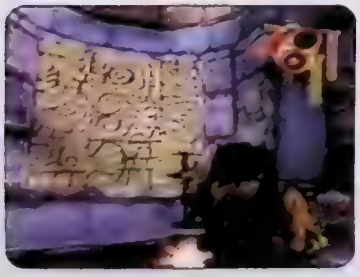
Allt det nöje som det innebär att köra runt i de 31 Nascar-loppen fortas av korkade datorstyrda bilar och fadd grafik. Pinsamt i jämförelse med *Gran Turismo* eller *F1 '98*.

NHL '99

18 internationella lag, däribland Sverige och Ryssland, på hal is i ännu en av många långa jultraditioner från Electronic Arts. Precis som med de tidigare uppräknade *Madden*, *National Basketball Association Live* och *FIFA*, har den senaste *National Hockey League*-uppdateringen alla de senaste lagen och den senaste statistiken, en skopa nya animationer och litet förbättrad spelbarhet här och var.

SMALL SOLDIERS

15-nivåers arkadäventyr som bygger på den datoranimerade filmen från DreamWorks. Titelns leksakssoldater slåss för planeten Gorgon, och hjältarna Archer, Chip Hazard och Commando Elite använder sina respektive förmågor till att aptera bomber, slakta otacka gorgonitern och fullfölja olika uppdrag.



MOTO RACER 2

Originalets motorcyklar har fått sällskap av street- och motocross-varianter, och förutom de 30 nya banorna så kan du gora ännu fler själv och spara med en ny banredigerar-funktion. Tre spelare kan också tävla mot varandra på tredelad skärms. Frågan är bara om *Moto Racer 2* har tillräckligt mycket under huven för att kunna ta sig fram i den hårda trafiken av bilspel på PlayStation.

TEST DRIVE

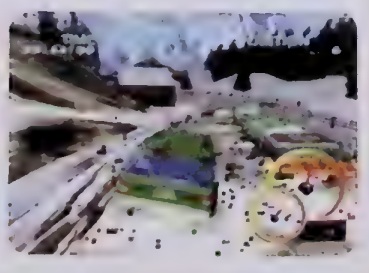
Mer skoj med fordon i de övre prisklasserna – här får alla barn köra Jaguar och Aston Martin. *Test Drive*-serien har varit litet trög i starten, men de senaste förbättringarna har varit anmärkningsvärda och en första titt ger vid handen att *Test Drive 5* mycket väl kan vara det bästa hittills.

BIG AIR

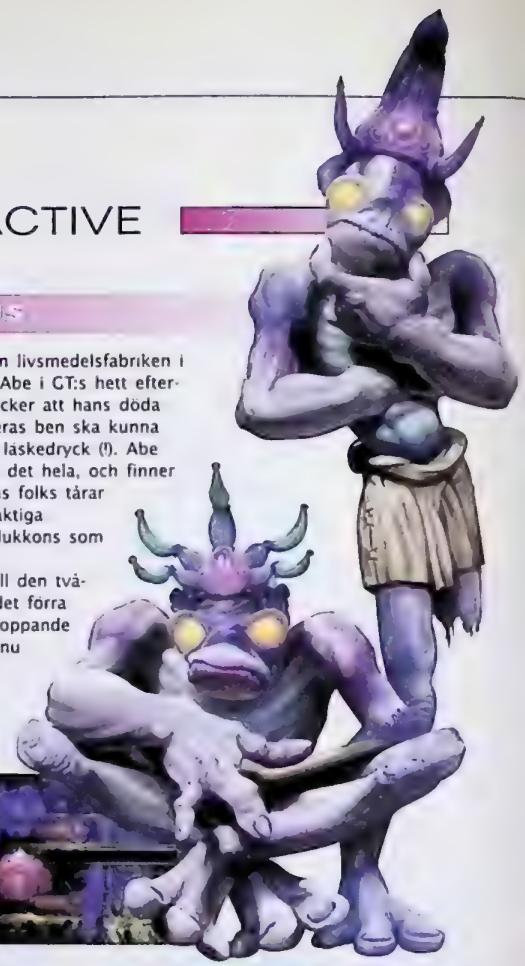
Det var bara en fråga om när Electronic Arts skulle lägga snowboard till sin lista med simulerade sporter. Lanserat som "den mest realistiska snowboard-simulatorn hittills" och med flera brädtillverkares loggor på omslaget, men vår bestämda åsikt är att *Cool Boarders 3* står stadigare i backen och en hel del ska till för att det ska tappa balansen.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

De huvudsakliga nyheterna i det här lagom roliga terrängloppet (se bild nedan) är att saker kan slås omkull och att lera och vatten stänker upp på ett realistiskt sätt när truckarna plöjer igenom det. Knappast några större landvinningar, eller hur?



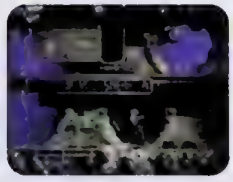
GT INTERACTIVE

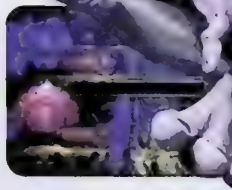


ABE'S EXODDUS

Efter att ha befriat sitt folk från livsmedelsfabriken i *Abe's Oddyssee*, så återvänder Abe i GT:s hett eftertalade uppföljare. Abe upptäcker att hans döda artfränder grävs upp för att deras ben ska kunna användas till att brygga en ny läskedryck (!). Abe går naturligtvis till botten med det hela, och finner att en annan ingrediens är hans folks tårar – något som kräver rätt tvivelaktiga framställningsmetoder av de glukkons som är ansvariga.

Abe's Exoddus återvänder till den tvådimensionella plattformarna i det förra spelet, med Abe springande, hoppande och samtalande för att lösa ännu mer djävulska problem. Det är tydligt att Abe fortfarande är huvudet högre än rivalerna.





DUKE NUKEM TIME TO KILL

Den hårdaste killen på planeten PlayStation har fått smak på tidsresor, och spranger sig igenom vilda västern, det antika Rom och kung Arthurs dagar. Duke har varit hos samma plastikkirurg som de tecknade barnhjältarna på TV3, och kameravinkeln i första person i det förra *Nukem* har nu flyttats alldeles bakom den biffiga och stubbade kriminaldåren.

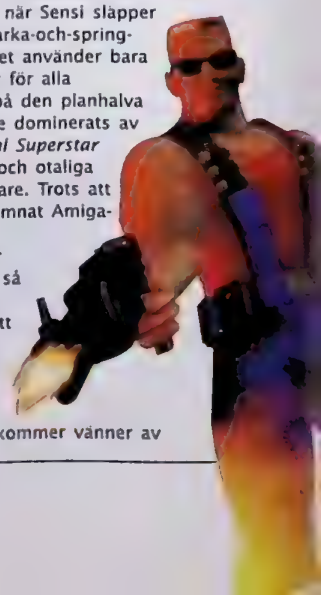
Det verkar som om Duke är ute efter att peta ner en viss fröken Croft från hennes tredje-person-tron, och fordelarna med det nya perspektivet är tydliga när han springer, hoppas och spranger sin väg genom tidzonerna. Folkmord står mycket högre upp på dagordningen den här gången, och vår hjälte är lämpligt utrustad med allt ifrån knivar till sprangmedel. Mer *Doom Raider* än *Tomb Raider*. Pang boom krasch!

B-MOVIE

I *B-Movie* är Mellanvästern belägrat av flygande tefat. GT har förstås inspirerats av filmiska mästerverk från 50-talet som "Rymdinvasion i Lappland". *B-Movie* är ett luftvärnsshoot 'em up med betoning på humor och slakt. Spelaren får leda jordens styrkor mot de vingliga tefaten i en serie av flygstrider över tredimensionella landskap. Det fångar känslan från filmerna, men spelets livslängd kan ifrågasättas.

SENSI SOCCER CLUB EDITION

Äntligen når det ursprungliga fotbollsspelet från Sensible Software PlayStation. Arkadkänsla är nyckelordet när Sensi släpper iväg sin sparka-och-spring-teknik (spelet använder bara två knappar för alla manövrer) på den planhalva som tidigare dominerats av *International Superstar Soccer Pro* och otaliga *FIFA*-uppföljare. Trots att Sensi har lämnat Amiga-originalets pyttegubbar bakom sig, så hjälper det inte alltid att ha varit först, och trots det enorma spelvardet kommer vänner av



realism troligen att lämna spelbutiken med ett Konami-spel under armen istället.

NFL BLITZ

Gör för amerikansk fotboll vad *NBA Jam* gjorde för basket – lägger till arkadspelets omedelbarhet och tar bort behovet av taktiska specialkunskaper. I en konvertering från Midways arkadmaskin går *NFA Blitz* in för tackling i vad som kan vara den perfekta introduktionen till amerikansk fotboll för oss oförstående.

ROGUE TRIP

Singletrac, gänget bakom *WarHawk* och *Twisted Metal*, släpper ett nytt stridsinriktat racingspel. Big Daddy, spelets elaka farbror, har tagit över världens campingplatser. Därför går *Rouge Trip*, märkligt nog, ut på att smuggla in campare på Big Daddys områden. Kan ta upp kampen mot Activisions *Vigilante 8*.

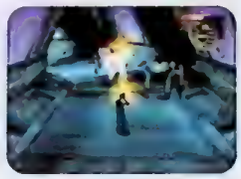
STREAK

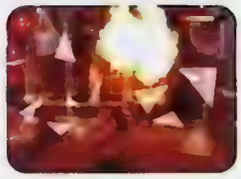
Singletrac lever upp till namnet med ännu ett 3D-racingspel. Här är det frågan om högteknologiskt race på svävarbräda, genom allt mer dödliga nivåer. Brädorna far utan bekymmer över land, hav och is, vilket ger Singletrac tillfälle att visa upp alla sina grafiska muskler.

ACTIVISION

APOCALYPSE

Under den tid det har tagit för *Apocalypse* att bli färdigt, har hjälten – Bruce Willis – spelat huvudrollen i inte mindre än åtta storfilmer. Activisions massmords-centrerade sprangarspel är nu nästan över mållinjen, och 3D-nivåerna och deras pang-pang-action ser fortfarande rätt så imponerande ut. Men medan *Apocalypse* har tagit form, har ASCII:s *One* tagit täten, och även om Activisions spel fortfarande har en given plats i shoot 'em up-världen, så är det knappast den världssensation det skulle ha varit för ett år sedan. Tsk!



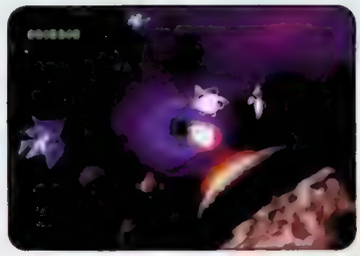


TENCHU

Djärvt och underhållande försök att införa djup i fighting-genren. I ninjakrigarens nattsvarta dräkt skickas spelaren i *Tenchu* på ett antal lönnmordsuppdrag. Många vapen är tillgängliga, från kaststjärnor till risslagor, och stridsscenerna är mycket välregisserade och låter spelaren välja om han ska smyga eller hugga sig fram till sitt offer. Tyvärr så är nivåerna litet väl mörka och kameraarbetet litet klumpigt, vilket gör att *Tenchu* aldrig blir den klassiker den var så nära att bli. Ett njutbart spel, men i slutändan alltför begränsat.

ASTEROI

Ataris gränade arkadspel får sig en ordentlig ansiktslyftning, där originalets strecktecknings får ge vika för väldiga detaljerade granitblock. Skinande nya vapen har också införts, däribland smarta bomber som pulvriserar de svävande klippblocken och olika sorters kanoner som gör livet enklare.



TA'I FU

En episk kung fu-historia i 3D om hämnd och återupprättelse. Orättfärdigt anklagad för mord tvingas Ta'i ta strid mot fiender som the Crusher Python. Filmiska kameravinklar, över hundra slagsmålstekniker och snygga morf-effekter lyfter det här actionaventyret över mängden.

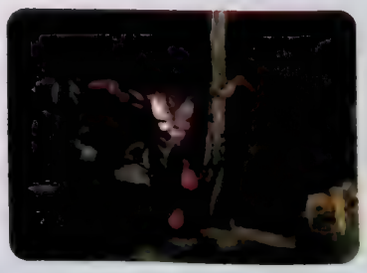
KONAMI

ISS PRO '98

Det gröna fältets schack har aldrig sett bättre ut. Konamis arkadfotboll är en fröjd från början till slut, med stora, igenkännliga spelare som passar, skjuter och dribblar med en stil som aldrig tidigare skådats på någon PlayStation-plan. Spelets realism är väl avvägt mot dess hastighet, med spelare som springer genom luften och målvakter som viker sig dubbla. Varje aspekt av *International Superstar Soccer Pro '98* har slipats till perfektion. Det är fortfarande det mest högklassiga av alla fotbollsspel.

AZURE DREA

En udda blandning av rollspel och de populära japanska pokémon-figurerna (Pocket Monsters). Traditionella rollspelselement med otaliga strider mellan nämnda monster, medan en annan del av spelet består i att bli en stor krigare för att imponera på byns damer. Hmm.



3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT

24 TIMMARS LEVERANS

1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLER

www.spelia.se

SPE

	nytt/ beg. /vi köper		
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	300	125
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	349	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Vengeance	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	299	250	100
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C	449	400	175
Couner Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50

Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	250	100
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cybena	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	350	150
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	250	100
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhander	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G	399	350	150
ESPN Extreme G 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	250	100
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	250	100
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	250	100
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175

	nytt/ beg. /vi köper		
Gran Tunsmo	449	400	175
Gnd Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	300	125
Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	150	75
KKND	449	400	175
Klonoa	449	400	175
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	300	125
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	300	125
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman X4	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	250	100
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W.Olymp. 98	299	200	75
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175

	nytt/ beg. /vi köper		
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	150	50
NBA In the Zone 2	449	250	100
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	300	125
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C '98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	250	100
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	400	175
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	200	75
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	299	250	100
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Pool Shark	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey '98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	299	250	100
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125

	nytt/ beg. /vi köper		
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	400	175
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	350	150
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	300	125
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer 97	299	250	100
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	250	100
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Sulkoden	449	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	149	100	25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	429	350	150
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Nate	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No 1	449	150	50

	nytt/ beg. /vi köper		
Time Crisis + pistol	599	500	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Tourng Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	100	25
Total NBA '97	449	150	50
Total NBA 98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
War Gods	449	250	100
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

måndag-fredag 11⁰⁰-19⁰⁰

lördag 11⁰⁰-16⁰⁰

söndag 11⁰⁰-16⁰⁰

Butik
Postorder
Orderfax

08/150 600

08/150 700

cyglet AB

SPELIAS JULPAKET:

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, cd-ställ, demo cd & 1 års garanti.
Beg. vi köper : 600:- Beg. vi säljer : 1000:-

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, 2 valfria spel eller 4 begagnade spel ur kolumnen till höger, 1 extra handkontroll, minneskort, PSX-Vaska, kablar, cd-ställ, demo cd & 1 års garanti.

TILLBEHÖR

Handkontroll, NegCon	499	350	190
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
[illegible]	249	200	50
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort, original	199	150	50

PGB-scart	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vaska, inkl.	249	200	50
Vaska, inkl.	149	100	50

NYA SPEL:

Cool Boarders 3	399:-
Crash Bandicoot 3	449:-
NHL 99	449:-
O.D.T.	479:-
Spyro The Dragon	399:-
Tekken 3	449:-

BEG. SPEL:

Kurushi	150:-
[illegible]	150:-
Re Loaded	150:-
[illegible]	250:-
Street F. Ex Plus	250:-
Wing Commander 3	100:-

Vi säljer spel till andra system:

PC · Nintendo · Dreamcast · Nintendo

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer varda an de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel,
men i detta fall får du pengar direkt.
Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nasta nummer av Playstation Magasinet eller t.om 15 Januari 1999.
- Vi reserverar oss för av. prisändringar/tryckfel.
- För att garantera att ni får er beställning före jul ber vi er att beställa spel före 22 December & spelkonsoller före 18 December.

Valhallavägen 36
08 - 150 600

Valhallavägen 40
Tekniska Högskolan

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & [illegible])

Produkt:	pris:
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Namn.
Adress.
Postnr. Postadress:
Tel: Målsmans sign >16år

Frankeras ej SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

Valhallavägen 36
Tekniska Högskolan

EIDOS INTERACTIVE

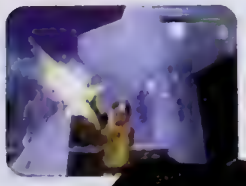
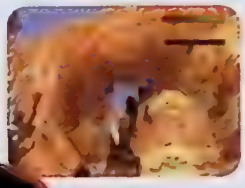
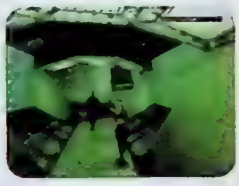
TOMB RAIDER 3

Den varsta Lara-manin har kanske blåst forbi, men det tredje spelet fortjänar om möjligt ännu mer uppmarksamhet an tvåan. Core är smärtsamt medvetet om att alla bara väntar på att det ska gå slentrian i den kurviga hjältinnans aventyr, och de har arbetat med att förbattra nyckelområdena i spelmotorn.

De viktigaste nyheterna i *Tomb Raider 3* är estetiska. Ljussättningen är mer dramatisk, och både Lara och spelets åtta äventyr tjänar på den hogre upplosningen med böljande vatten och löv som blåser över golvet, och Lara själv ser, tja, rundare ut. Cores andra påhitt är att öppna upp nivåerna. Spelet börjar med fem sammanlankade delar, vilka var och en kan klaras av på olika sätt, vilket oppnar ett av tre foljande äventyr.

Efter att ha fastslagit de viktigaste bristerna i de första två spelen, så har man lagt till fler fordon (kanoter, gruvvagnar, terrängmotorcyklar) fler och intelligentare fiender och ännu fler konster för den välskapta stjärnan att utfora.

Låt oss inse att även om *Tomb Raider 3* bara vore tvåan med några obetydliga forbättringar, så skulle den ändå försvinna från butikshyllorna på nolltid. Som det nu är, så har Core återfort Lara till upptäckargladjen i det första spelet, samtidigt som man har lagt till ännu mer action. Lara är den bästa reklam man kan tänka sig för PlayStation och TV-spel över huvud taget, och det är skönt att se att hon är så goda händer. Hon kommer att sitta överst på julens topplistor som den mest välformade tomtenisse man någonsin har sett.

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER

Liverpools underbarn har lånat sitt namn och ansikte åt den här uppgraderingen av *World League Soccer* och dessutom bidragit med de rörelser som har använts i spelets omfattande animationer. Eidos rör sig på valbekant mark och den stabila *World League Soccer*-motorn är justerad och upputsad för årets nypremiär.

Utvecklaren, Silicon Dreams, har arbetat hårt för att losa de problem som fanns i det första spelet, och det har blivit lättare att göra mål än tidigare, och såväl Owen som hans lagkamrater är presenterade i stiliga högupplösta dräkter. Dessutom finns det fler arenor att spela på. Med ett stort antal internationella stjärnor på spelarlistan, verkar Michael Owens PlayStation-debut lika lovande som Owen själv en gång var.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Cores strävan bort från Lara Croft tar dem till de tysta lönnmördarnas värld. *Ninja: Shadow of Darkness* är en tredimensionell korsbefruktning av fightingspel och arkadäventyr. Det hamtar inspiration från åttiotalsspel som *Double Dragon*, där motståndarna anfaller i grupper om fyra eller fem, vilket ger spelaren möjlighet att slänga fienderna in i varandra eller döda flera med ett hugg. *Shadow of Darkness* är ett lättviktig spel som är nog så underhållande på kort sikt, men i slutandan känns det ändå för begränsat för att nöjet ska hålla i sig.

OMIKRON: NOMAD SOUL

Mer blandning av fighting- och arkadäventyrs-genrerna i en kupolforsedd stad där besynnerliga, tungt beväpnade skepnader alla vill ha en liten bit av dig. Nu igen! Motion-capture och de första ansiktsanimationerna i ett fighting-spel utlovas, men det hela ser bara alltför välbekant ut.

WARZONE 2100

Strategispel för 2000-talet. *Warzone* tavlar mot *Command & Conquer: Retaliation*, där Eidos har ersatt Westwood-spelets tanks med stridsrobotar. Intresset för krigs-strategispel är på topp, men det ska till att de roterande landskapen i *Warzone* har en hel del variation att erbjuda om de ska kunna undvika att förbli outforskade områden.

DISNEY

A BUG'S LIFE

15-nivåers plattformsspel med myror i huvudrollen, baserat på den kommande datoranimerade filmen från dockmakarna som gjorde *Toy Story*, Pixar. *A Bug's Life* härmar filmens miljö in i minsta detalj, när myrhjälten Flik måste försvara sin stack och drottning från gräshoppor och större rovdjur. Filmklipp ramar in nivåerna, och spelets tredimensionella miljöer påminner om befintliga plattformsspel från *Gex 3D* till *Rascal*. Disney och Sony Computer Entertainment Europe har tagit ett djärvt kliv från njutbara men begränsade produkter som *Hercules*, men det tycks ändå vara en bättre idé att lägga pengarna på en biobiljett istället.

THQ

G-DARIUS

Medan Virgin har hyllats i tio år för sitt onekligen suveräna *R-Type*, har THQ dammat av en av de många klonerna. *Darius* tog i princip den sidoscrollande spelvärlden från *R-Type* och ersatte rymdvarelserna med robotfiskar. Tio år senare återvänder våra vänner av rostfritt stål, och *G-Darius* släpper ner spelaren i 15 fiskdoftande nivåer, med en arsenal av stora laserkanoner, större explosioner och otäckare bossar på menyn. Olyckligtvis ger Virgin ut en samling av originalspelen (*R-Types*) och lovar samtidigt en 3D-version (*R-Type Delta*). Inte illa, men det är synd att så litet har förändrats under de tio år som gått mellan *Darius* och G:et...

CRYSTAL DYNAMICS

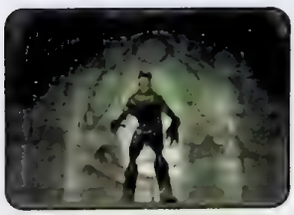
LEGACY OF KAIN 2

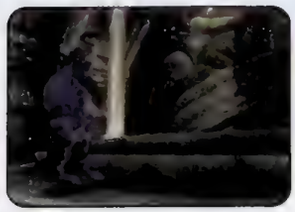
Det ursprungliga *Legacy of Kain* är en av de obesjungna hjältarna på PlayStation. De som spelade det älskade den storslagna mörka stämningen och de massiva nivåerna. Sorgligt nog passerade det obemärkt bland mer uppenbara njutningsmedel som *Crash Bandicoot* och *Pandemonium*. Den mesiga grafiken fick bära skulden för originalets misslyckande, men i *Soul Reaver* biter sig Crystal Dynamics rejält fast i halspulsådern med en ofattbart snygg 3D-miljo.

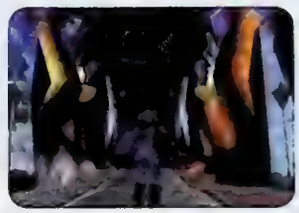
Soul Reaver utspelar sig tusen år efter händelserna i *Legacy of Kain* och vampyren Raziel har återvänt för att reda ut oklarheterna i sitt förgångna. Han börjar med att be byinvånarna om hjälp, och de skickar ut honom på uppdrag mot hundratalet fasansfulla väsen.

På vampyrmanér har Crystal Dynamics sugit idéer från andra TV-spel. Grafikmotorn i *Gex 3D* har skrivits om för att skapa de magnifika slotten och katakomberna, medan Nintendos *Zelda*-serie har inspirerat till den icke-linjära handlingen. Det var något som antyddes redan i det första spelet, men Raziels relationer med lokalbefolkningen – hur många han har sugit i sig och så – har nu större betydelse för hans framgångar på de senare nivåerna.

Soul Reaver har definitivt det djup som krävs för att utmana *Final Fantasy VII* och den tilltalande estetiken får den övriga högen 3D-äventyr att darra i polygonbyxorna. Lägg till de nya ägarna Eidos skyddande slängkappa och vi har en vinnare.



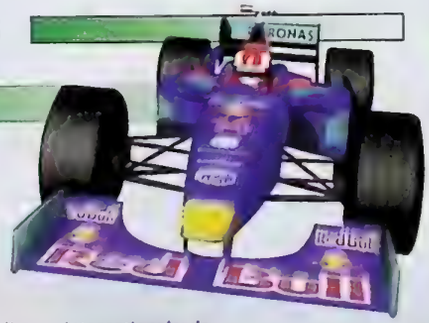




AKUJI THE HEARTLESS

"Frigående" fightingspel är tydligen sista skriket, när Crystal Dynamics följer efter sin nya ägare Eidos med titlar som *Ninja* och *Omikron*. *Akuji* är ännu en motion-capture-baserad slagsmålsorgie, där titelrollen går i envig mot en välsorterad skara fiender. Varje nytt slagsmålsspel måste ha sin egen grej, och *Akuji* slänger in lite voodoo-magi som krydda över de 14 nivåerna. Det är litet svårt att bedoma så här tidigt, men kräsna PlayStation-slagskämpar har ju redan *Tekken 3* hårt intryckt i sina maskiner.

PSYGNOSIS



F1 '98

Visual Science ersätter Bizarre Creations bakom ratten i den storsäljande spelserien. Istället för att bara justera den befintliga koden, har man börjat om från noll och koncentrerat sig på förarnas intelligens för ett mer realistiskt uppförande, och ändrat styregenskaperna så att kontrollen blir mjukare men ändå mer skicklighetskrävande. Det finns också nya lägen för upp till fyra samtidiga spelare som kan tävla via delade skärmar och länkkablar.

Som alltid har Psygnosis haft ett tätt samarbete med Fédération Internationale de l'Automobile och *F1 '98* har alla de riktiga bilarna och banorna från årets tävlingar. *F1 '97* hade många brister, men det råder Visual Science bot på i sitt nya verk, och forbattringarna medför att *F1 '98* blir mer än bara en pengamaskin.

LEMMINGS COMPILATION

Originalet var ett bra exempel på vad PlayStation klarar, men nyheterna i uppföljaren kan gora serien till något annu battre.

Originalet från Amiga och dess uppföljare har konverterats till PlayStation inför den här specialutgåvan. Med hjälp av ett ikon-baserat kontrollsystem måste spelaren hejda lämlarna från att tanklost vandra in i alla möjliga sorters faror. Det låter simpelt men är beroendeframkallande på ett bedragligt sätt.

COLONY VENGEANCE

Nyrenoverad uppföljare till Psygnosis tjusiga intelligensbefriade. Rymden är åter den yttersta gränsen, när de intergalaktiska flygstriderna i det forsta spelet uppdateras med snabbare skepp, intelligentare rymdvarelser och fler måltavlor.

Uppdragen utspelar sig nu på land: spelaren får susa fram över planeternas ytor for att slå ut militara installationer.

ODT

En valsmakande anrattning med alla mojliga ingredienser. Ta en gnutta arkadaventyr i tredje person. Blanda ner litet sprangar-action, och garnera sedan med med magi, pussel och blod. Fyra karaktarer väntar på dina instruktioner i ett antal strider på språng genom otroligt detaljerade 3D-varldar. Spelets massiva rollista av golems, reptiler och mutanter anfaller från alla håll samtidigt och som spelare kan man bara forsoka ta sig ut levande och samtidigt doda så många som mojligt. Det magiska inslaget kompletterar den stora vapenarsenalen med frys- och osynlighetsformler som forenklar livet när du ska utplåna alla ovalkomna gaster.

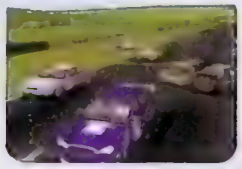
ODT kommer med all sakerhet att jamforas med *Tomb Raider*, men det fortjänar battre. Det är ett våldsspel i hogt tempo med en hel massa valdigt påhittiga detaljer.

CODEMASTERS

TOCA 2: TOURING CARS

En uppföljare till *TOCA* var lika oundviklig som vår efter vinter, och uppföljaren siktar på att fylla i några av originalets vita flackar. Det mest imponerande tillagget är högupplöst grafik för att avbilda bilarna. Detaljrikedomen är otrolig, bucklor och revor uppstår när bilarna rammar varandra och solen spelar över de mörka vindrutorna. *TOCA 2* snuddar vid kofångaren på *Gran Turismo* när det gäller utseende. Den andra fördelen med den höga upplösningen är att utvecklarna har kunnat ändra utsikterna från bilarna och göra mer av vagen synlig – vilket gör det litet lättare att preja och köra om.

Det första *TOCA*-spelet kom från ingenstans förra året och hamnade bland julens tre bäst säljande PlayStation-spel. Uppföljaren kommer inte att överraska på samma sätt, men det ser ut som om den kan leva upp till alla förväntningar.



BRIAN LARA CRICKET

Den rekordhållande spelaren (jag tror att han har gjort fler varvningar per säsong an någon annan) pryder denna utmärkta tolkning av spelet cricket, som nästan lyckas få den äkta varan att kännas tilltalande för oss som inte har den blekaste aning vem Dickie Bird är. Codemasters har gjort både slag och kast skicklighetskrävande men lätta att lära sig. *Brian Lara Cricket* låter spelaren kasta snabbt med skruv, och slagen är mycket realistiska (motion-capture i massor har använts överallt) och kräver stor koordination mellan öga och hand. Även om det inte är någon perfekt simulator, så är vi lite förvånade över att cricket inte har lyckats nästla sig in på PlayStation tidigare. Nu kan även vi som tidigare haft en våldsam motvilja mot spelet bli omvända, ja kanske till och med beroende. Tja, bara nästan...

MUSIC

Playstations mångsidighet demonstreras ännu en gång då Codemasters låter oss leka med maskinens 24 ljudkanaler. Ljudspår kan skapas med trummor, instrument och samplade röster som sedan kan bli allt från techno till reggae.

Betoningen ligger på användarvanlighet, och om du så önskar kan du med programmets hjälp även skapa ljusshower som ackompanjemang till dina musikaliska utsvävningar.

INFOGRAMES

BREATH OF FIRE

Superbt rollspel från Capcom, som dock brister på det estetiska planet – särskilt i jämförelse med *Final Fantasy VII*. Bakom den otidsenliga kostymen doljer sig en valdig utmaning med imponerande livslängd. Tråkigt nog är det troligtvis domt att förlora mot Squares starkare skönhetsupplevelser.

MEGAMAN BATTLE CHASE

Förseнat en miljon år ungefär och det är lätt att förstå varför. Ett riktigt genomuselt bilspel med få, nä, absolut inga försonande drag. Mega-Man har aldrig sett tröttare ut än när han dunsar omkring på fantasilöst utformade banor med datorstyrda motståndare som genomlider de vanliga rutinmanovrerna. Snälla Capcom, visa litet barmhärtighet och skjut honom genast!

RUSH

Alla de adrenalinkickar man kan få av snowboard, mountainbike och kajak återskapas i denna mindre lyckade blandningen av olika sorters extrema sporter. Extrema som i extremt dåliga.

MAX RACING

Har ett välsorterat utbud av racerbilar (ja, det finns skäl till att det heter *Max Power*) och en rad lagom slingriga banor att tortera dem på.

VIRGIN INTERACTIVE

VIVA FOOTBALL

Virgin rör om i fotbollshistorien. *Viva Football* innehåller spelarlistorna för i princip varenda fotbollslag i världshistorien. På det sättet kan man låta 1966 års VM-lag spela mot dagens, och samtidigt avnjuta motion-capture-spelare och virvlande kameravinklar. Virgin har hållit kontrollmekanismen på en medelsvår men begriplig nivå, vilket ger möjlighet till effektiva passningar eller skott beroende på sammanhanget. Hur en passning eller ett skott ser ut avgörs av höjden och hastigheten på bollen när den rätta knappen på handkontrollen trycks ned. Det är ändå troligt att det här blir ett fotbollsspelens Leicester City när det jämförs med den Manchester United-stora budget som *FIFA '99* har.

RIVAL SCHU

Virgin beskriver det nog bäst: "ett fightingspel i toppklass från Capcom med kvinnor med stora brost." Annu en tävlande på 3D-arenan:14 karaktärer slåss för sina skolors ära. Allt som allt vill sex olika skolor bli herre på tappen – här kan man verkligen tala om kickersbrudar – och Capcoms vanliga kombinationstekniker och specialslag sitter där de ska. Den europeiska utgåvan lär ha några hemliga tillägg som saknas i den japanska.

X-MEN VS STREET FIGHTER EX

Capcom tycks släppa fler slagsmålsspel med sidoperspektiv än vårdhemmen släpper ut gamlingar till jul. *X-Men Vs Street Fighter Ex* är en korspollinering av befintliga speltitlar, där Marvels mutanter möter Ken, Ryu och resten av World Warriors. Som förväntat så har Capcom fått med hela listan med gravitationsförnekande specialtekniker och imponerande multiträff-kombinations-tekniker. Mer än tio års erfarenheter av 2D-stryk borgar för att *X-Men Vs Street Fighter Ex* är en typisk snabb och välpolerad Capcom-uppvisning. Men det kan inte hjälpas att det börjar skrapa litet tomt i grytans botten.

R-TYPES

Irems *R-Type* fyller tio i år och Virgin firar med en samlingsskiva bestående av det klassiska arkadspelet och dess uppföljare. *R-Type* var ett av de mest ambitiösa spelen av sin tid och Virgins CD innehåller alla de organiska nivåerna, de stora bossarna och specialvapnen som en gång snärjde spelhalls-besökarna. Medan spelet rör sig från vänster till höger raddar man jorden undan alla möjliga sorters rymddjur. Till sin hjälp har man ett stort utbud av lasrar, sonder och undanmanövrer – det är ett utmärkt exempel på hur vi en gång levde våra liv. Retro-nördar bör warpa tillbaks till 1988 omedelbart.

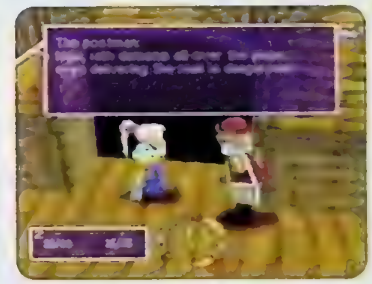
FUNSOFT

LEGEND

Ett 3D-fighting-spel där spelaren härjar över en scrollande spelplan på jakt efter bråk – föreställ dig någonting i stil med 99-ninjors-utmaningen i *Bushido Blade* eller kanske något mer välvilligt, force-läget i *Tekken 3*. En stark rollbesättning av mytologiska monster har vässat klorna, och om man gör hackbiff av dem får man pengar att köpa nya och bättre vapen för. En första spelomgång avslöjade ett begränsat antal attacktekniker och ett på det hela taget ganska monotont spel. Samarbetslaget med två spelare verkar intressantare, men när julen står för dörren måste *Legend* kampa hårt för att stå sig mot Activisions överlagsna *Tenchu...*

BLAZE AND BLADE

Detta splitternya rollspel från Funsoft låter fyra spelare slå sina påsar ihop och vandra över ett enormt 3D-landskap. Funsoft lanserar *Blaze and Blade* som det första riktigt interaktiva multiplayer-spelet, och menar då framför allt sättet att använda PlayStations minneskort: samlade vapen och föremål kan sparas på ett minneskort och sedan användas av en annan spelare på ett annat PlayStation – något som för övrigt påminner om hur det sägs att Sonys nya fickdator ska kunna användas tillsammans med *Final Fantasy VIII*. Revolutionerande eller bara ett första trevande steg mot något bättre? Vi får vänta och se.



CRYO

DREAM

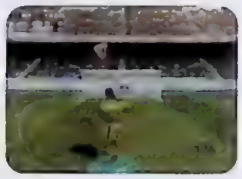
Cryo har fortfarande inte lyckats slå sig in på PlayStation-marknaden, och *Dreams* lär inte direkt göra saken bättre. Trots att ganget bakom det säger att de riktat sig mot dem som gillade *Oddworld* och *Pandemonium*, så har *Dreams* få av de kvalitéer som gjorde dessa till framgångar. Mest är det en stel pinsamhet jämfört med sådana plattformsfrojder. Medan grafiken är detaljerad och spelplanens tre dimensioner utnyttjas på ett imponerande sätt, så är drömmar fortfarande allt Cryo har om ett hyfsat PlayStation-spel. Vad trist!

GREMLIN INTERACTIVE

ACTUA SOCCER 3

Här har vi ännu en stark tradition på julhyllan då Gremlin ordnar en välbehövlig restaurering av *Actua Soccer*-motorn. Utvecklingen av *Actua Soccer 3* inleddes med en förbättring av spelarnas intelligens, med större vikt på passningsspel istället för som tidigare en spelare mot världen. Till detta kommer bättre kontroll över skott och passningar, där det är lättare att sparka bollen rätt första gången, ett enklare passningssystem och det faktum att spelarnas tillstånd påverkar deras prestationer.

Gremlin togs på sängen av Konamis *International Superstar Soccer Pro '98*, men *Actua Soccer 3* är ett steg i rätt riktning. Den justerade balansen på de flesta punkter och den mer detaljerade grafiken och laglistan gör det till en pålitlig utmanare – även om oddsen inte är de bästa.

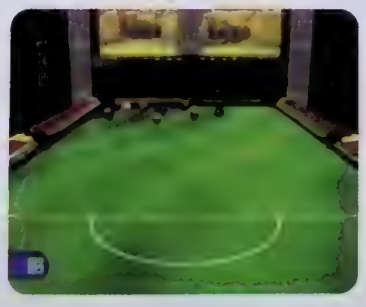


BUGGY

Äntligen får vi leka med radiostyrda bilar igen, nu när *Buggy* gör sin något försenade entré i spelbutikerna. *Buggy* återskapar i detalj de stryktåliga små burkarnas kor-egenskaper, på 16 banor med snåva kurvor, grottsystem och branta kullar för bilarna att studsa nedför. Som extra krydda till den gamla racing-genren finns power-ups vilka innefattar sådana gladjeamnen som möjligheten att ramma motståndare och extra motorkraft. PlayStation lider inte precis av någon brist på bilspel, men det originella utförandet och perfekta imitationen av radiostyrda bilar i *Buggy* talar till dess fördel. Kanske.

POOL SHARK

Nu när PlayStation har etablerat sig som det perfekta nöjet efter ett pubbesök, så försöker Gremlin göra behovet av att gå på pub helt överflödigt. Pool Shark har tio biljardhallar och en komplex 3D-motor som ser till att bollarna skumpar över filten som de ska – på äkta pub-manér är det även möjligt att de skumpar ner på golvet. En grov avbild av sporten du hellre spelar på puben än ser på TV: 18 spelare kan stå i kö för att spela, och det finns även möjlighet att tränga sig och att hitta hemliga nivåer och spelare. När du inte stilar i läget för trick-stötar, förstås. Eller försöker, snarare.



TAKE 2 INTERACTIVE

MONKEY HERO

Take2:s spel bygger löst på en tecknad TV-serie från 70-talet, med samma drömvärldar och bisarra slagsmålsscener. Mardrömsvärldens invånare invaderar barnens drömmar i ett försök att ta sig ut i verkligheten.

I rollen som titelns markatta väntar dig 2 500 skärmar av problem-lösande och strider, alla vackert utförda i manga-stil och passande gralla miljöer. Spelet blandar olika genrer med lätthet, rollspelselementen ger vika för slagsmål, och här och var hittar man superkrafter som ger ännu större variation åt uppdraget.

JVC

VICTORY BOXING

I utmanarhörnet: JVC:s skräckinjagande uppföljare till *Victory Boxing*. Med en allmän förbättring av originalet från 1996 så uppfyller *Victory Boxing 2* uppföljarens alla krav på *mer av allt*. Du kan förvänta dig fler boxare, bättre grafik och – ovanligt nog för den ädla konsten – högre intelligens hos spelarna. De stiltiga rörelserna hos originalet har förbättrats ordentligt, spelets slagskämpar formligen flyter fram mellan olika rörelser, och vänner av det röda inom oss kan med glädje bese hur sår och blåmärken uppstår på spelarnas kroppar och ansikten.

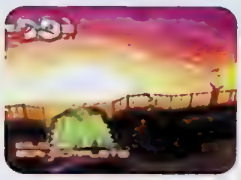
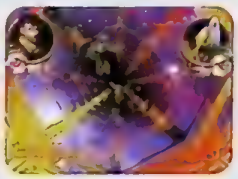
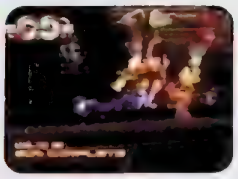
En rad turneringar avrundar vad JVC tror är det mest kompletta boxningsspelet hittills. Electronic Arts tror annorlunda med sitt *Knockout Kings*. Se vem som vinner det virtuella bältet när vi recenserar *Knockout Kings*. Rond ett... *fight!*

INTERPLAY

WILD 9

I den första frukten av Interplays avtal med Shiny Entertainment får man skjuta tills fingrarna blöder. I en kvasi-3D-miljö måste Wex rädda åtta av sina kamrater ur den onde Karns näste. *Wild 9* är ett spel i typiskt Shiny-stil, ett välpolerat och spelbart skjutande utan ände, garnerat med mängder av snygga detaljer men hemskt tunt: i slutändan är *Wild 9* inget annat än bländverk.

Underbart våldsamt men med en pinsam humor. Shinys *Earthworm Jim* är ett bra exempel på att de har förmågan att skapa starka plattformsspel, men de har inte följt med sin tid, och *Wild 9* framstår som ganska tomt.

RC STUNT COPTER

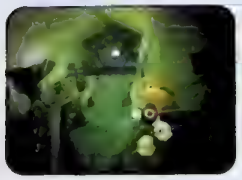
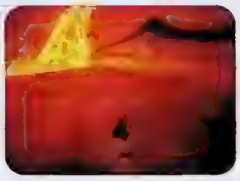
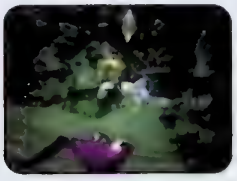
Kostnaderna för att krascha med dyra leksakshelikoptrar kan nu minskas markant med det här spelet, som har stöd för sex olika typer av handkontroller. Man styr sin helikopter över olika polygonbaserade banor, och när man väl har lärt sig grunderna, öppnar sig en serie testbanor, där uppdrag som går ut på att hitta eller förstöra saker ingår som en extra krydda. Kanske äntligen ett svar på frågan vad man ska ha en analog handkontroll till.

UBI SOFT

RAYMAN 2

Rayman var ett av de första spelen till PlayStation som gavs ut av någon annan än Sony, och uppföljaren har tagit god tid på sig att bli klar. Den knytnävs-kastande hjälten har rymt ur en djurpark på en främmande planet och måste hitta de ingredienser som behövs för att även hans vänner ska kunna räddas.

Uppföljaren flyttar det första spelets gralla världar till ett helt nytt 3D-rike där *Rayman* dessutom har fått en massa nya specialtricks till hjälp på vägen. *Rayman 2* lovar mer än sin tama föregångare, men det måste öka tempot en aning om det ska kunna tillfredsställa reflexnordarna.

SHADOW GUNNER

Japans fascination inför stora robotar blir tydligare än någonsin när de här klampande kolosserna gör upp i tre olika spelvärldar. UBISoft hävdar att spelet får *Mech Warriors* att likna en godnattsaga för barn, och stödjer sitt påstående med en imponerande lista på tio olika vapenslag och sjutton typer av fienderobotar. Striderna utspelar sig i 3D-världar där spelaren kan välja mellan närstrid eller att skjuta på avstånd, samtidigt som robotarna kan skräddarsys med de speciella finesser som situationen kräver.

S.C.A.R.S.

Tävlingen om att hitta den mest bisarra idén till ett bilspel har vunnits av *S.C.A.R.S.*, en förkortning för *Super Computer Animal Racing Simulation* (Superdatordjurracingsimulator?) Namnet kommer sig av de djurinspirerade fordonen. En mindre fantasifull formgivare skulle kanske försöka med några fruktansvärda ordvitsar med en tiger bakom ratten på en Tigra (ni ser hur lätt det är!), men bilarna i S.C.A.R.S. bygger på de mest framträdande dragen hos djur som noshörningar, lejon och den mest osannolika av alla racerförare, hajen. Varje fordon är anpassat efter ett av spelets nio områden. Och det finns tre turneringar som kräver total uppmärksamhet från spelarens sida. Ett läge med fyra spelare på delad skärm finns också, bara för att ytterligare störa naturens ordning, och resultatet är det närmaste man kommer *Mario Kart* på PlayStation. Faktiskt.

STAR TENNIS '99

Åtta topprankade spelare betrader banan i UBISofts Wimbledon-simulering. Michael Chang, Richard Krajicek och Jana Novotna är bara tre av proffsen man kan välja bland när de motion-capture-animerade spelarna lobbar, vollar och smashar sig genom åtta banor.

Nyheter i tennisgenren är vänsterhanta spelare, handelser utanför banan, och en komplett uppsättning lättstyrda slag. Borde kunna erbjuda Codemasters Sampras-licens en del motstånd.

Brev

Vad kommer Sonys nya spelkonsol att heta? Finns det ett racingspel med karaktärerna från *Crash Bandicoot 3*? Och vad är egentligen AI för något? Ni har frågorna – vi har svaren.

Hej PSM!
Nr ar sjalvklart den frackaste PlayStation-tidningen i Sverige.
Jag vill garna att ni svarar på mina frågor.
❶ Vilket datum kommer *Final Fantasy VIII* ut?
❷ Ar *Tomb Raider 3* verkligen så snyggt som alla sager?
❸ Vad menas med AI:n och PSX?
❹ På vilket sätt rekommenderar ni Dual Shock till *Tekken 3*?

Barret "Snake" Redfield

❶ I Japan slapps det i februari. Till Sverige kommer det forst nasta host.
❷ Det ar utan tvekan det snyggaste *Tomb Raider*-spelet hittills. Ta en titt på sidan 38 så får du nagra smakprov.
❸ Forkortningen AI står for Artificial Intelligence, alltsa konstgjord intelligens. Med det menar vi de programmeringsrutiner som till exempel far fienderna i ett spel att agera olika beroende pa omstandigheterna PSX star for PlayStation X, som var konsolens arbetsnamn.
❹ Dual Shock fungerar bra till *Tekken 3*, precis som en vanlig handkontroll. De analoga mojligheterna kan ju inte anvandas till det spelet.

Hej PSM!
Jag alskar er tidning och skulle garna vilja stalla nagra fragor.
❶ Vad ar det for skillnad på *Resident Evil* och *Resident Evil Director's Cut*?
❷ Kommer PlayStation 2 att heta PlayStation 2? Kommer den inte att heta något coolare?

PaRappa

❶ Det ar egentligen bara smasaker som skiljer dem åt; nagra nya kameravinklar och rum som inte fanns med i det forsta spelet. Men den storsta anledningen att kopa *Director's Cut* var att den skivan inneholl en demo pa *Resident Evil 2*, som ju nu finns att kopa i fardig version.
❷ Hittills har Sony inte avslojat hur coola de tanker vara. Men kanske blir det något i stil med SuperUltraCyberCool-PlayStation 2000?

Hejsan PSM!
❶ Hur många banor kommer *Crash Bandicoot 3* innehalla?
❷ Ar *C3 Racing* ett spel med *Crash Bandicoot 3*-karaktarerna?
❸ Kommer det någon uppfoljare till *Fighting Force*?

Crash Bandicoot 4-ever

❶ Det vet vi inte annu, men utvecklarna på Naughty Dog lovar att det blir fler an i de tidigare spelen. Titta på sidan 60 så får du veta mer.
❷ *C3 Racing* ar ett spel med helt vanliga bilar och forare. Men kanske ligger Coco inlast i någon baklucka utan att vi vet om det?
❸ Ingen sådan finns planerad just nu.

Hej PSM!
Nu har ni val supit till ordentligt. I forra numret skrev ni att det inte finns några spel som stoder två multitap. Hallå... *NHL '98*, *NHL '99*, *World Cup '98*, osv. Ni får skarpa till er!

Mia

Multitap? Vi trodde att fragan gallde Multi-Rap, det nya tillbehoret till *PaRappa the Rapper*... eller nat. Nej, givetvis beklagar vi det klantiga misstaget och lovar att inte gora om det.

Hej PSM!
Jag vill stalla en *Resident Evil*-fråga. Finns det någon *Resident Evil*-serietidning i Sverige eller finns det bara i USA?

"Alle"

Om det finns nagon sadan i Sverige så har den importerats fran USA, det finns tyvarr ingen *Resident Evil*-tidning på svenska.

Hejsan Svenska PlayStation-Magasinet!
Jag har några frågor angående kopvarda spel och andra grejer.
❶ Vilket är bast av *Vigilante 8* och *Lucky Luke*?
❷ Vad menas med Loading i er tidning?
❸ Vad är och vad handlar *Final Fantasy VII* om?

Patrik

❸ Min kompis sa att man kan skada sitt PlayStation om man inte anvander originalkontroller, är det sant?

Patrik Johansen

❶ Absolut inte. Precis som i filmvarlden kan ett PlayStation-spel som bar siffran 2 eller hogre i titeln vara samre an originalet.

Hej,
Nu är jag lite arg.
I forra numret stod det att det skulle vara *ISS PRO*, *Medievil*, *B-Movie* och flera andra spel på skivan men när jag startar den kommer bara *Abe's Exoddus* fram hela tiden.
Jag tycker att det är dålig stil att inte ta med alla spel som ni skriver om.

Magnus, Täby

Hej Magnus,
Du ar inte den ende som har hort av sig om den har saken. Nu ar det så att alla spel som vi utlovat faktiskt finns med på skivan. Det ar bara menyvalet som ar nytt. När skivan laddats in och den forsta speltiteln kommer upp på skarmen, ska man helt enkelt bara trycka åt vanster eller hoger på styrknapparna så bladdras alla spelen fram.

Lucky Luke eller Vigilante 8? Det enda de har gemensamt är den låga kvaliteten, inget av dem är något särskilt bra köp.

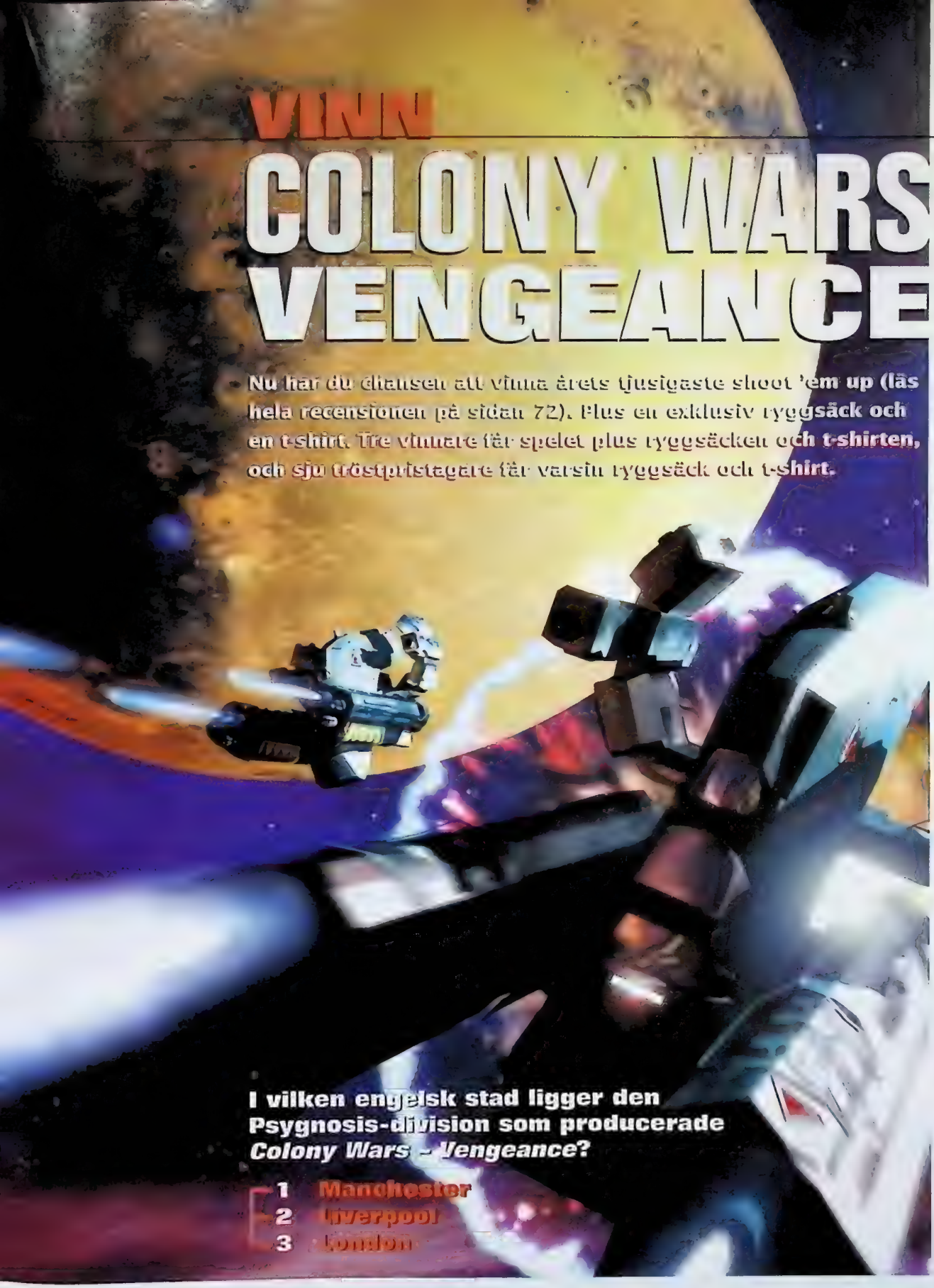
❶ Inget av dem ar sarskilt bra, men *Lucky Luke* ar i sarklass samst.
❷ Under kategorin Loading hamnar sådant som vi har att se fram emot på PlayStation, nyheter, intressanta rykten och annat som ror det som komma skall.
❸ *Final Fantasy VII* ar ett otroligt fantasy-rollspel som ingen bor missa.

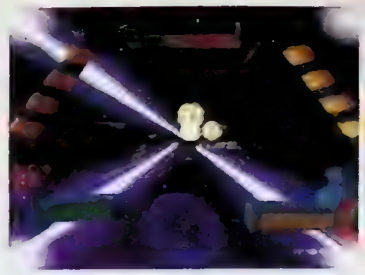
Tjena PSM!
Forst vill jag saga att ni gor en grymt bra tidning.
Nu till mina frågor.
❶ Är uppfoljarna till spelen alltid battre an originalen?
❷ Jag tanker kopa ett spel och valjer mellan *Colin McRae Rally* och *Need 4 Speed 3*, vilket bor jag kopa?

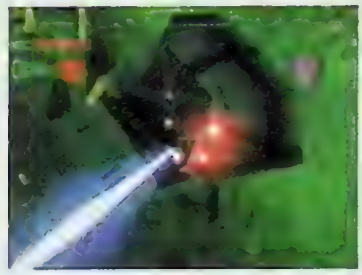
❷ Om du gillar rally bor du spana in *Colin McRae Rally*. Om du foredrar galna biljakter i en mer filmisk stil ar det *Need 4 Speed 3* som galler.
❸ De handkontroller som godkants av Sony ar givetvis de mest palitliga. Ovriga tillbehor innebar kanske inte så stor risk att skada din maskin, men om nagot skulle handa så galler inte garantin om det visar sig att något icke godkant tillbehor skadat din PlayStation.

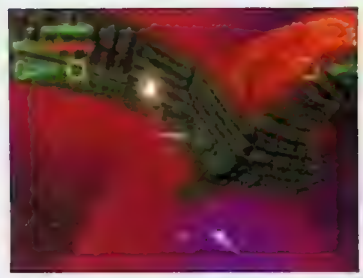
VINN COLONY WARS VENGEANCE

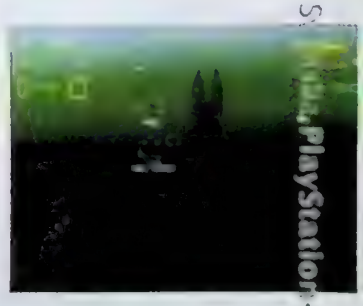
Nu har du chansen att vinna årets tjusigaste shoot 'em up (läs hela recensionen på sidan 72). Plus en exklusiv ryggsäck och en t-shirt. Tre vinnare får spelet plus ryggsäcken och t-shirten, och sju tröstpristagare får varsin ryggsäck och t-shirt.











I vilken engelsk stad ligger den Psygnosis-division som producerade *Colony Wars - Vengeance*?

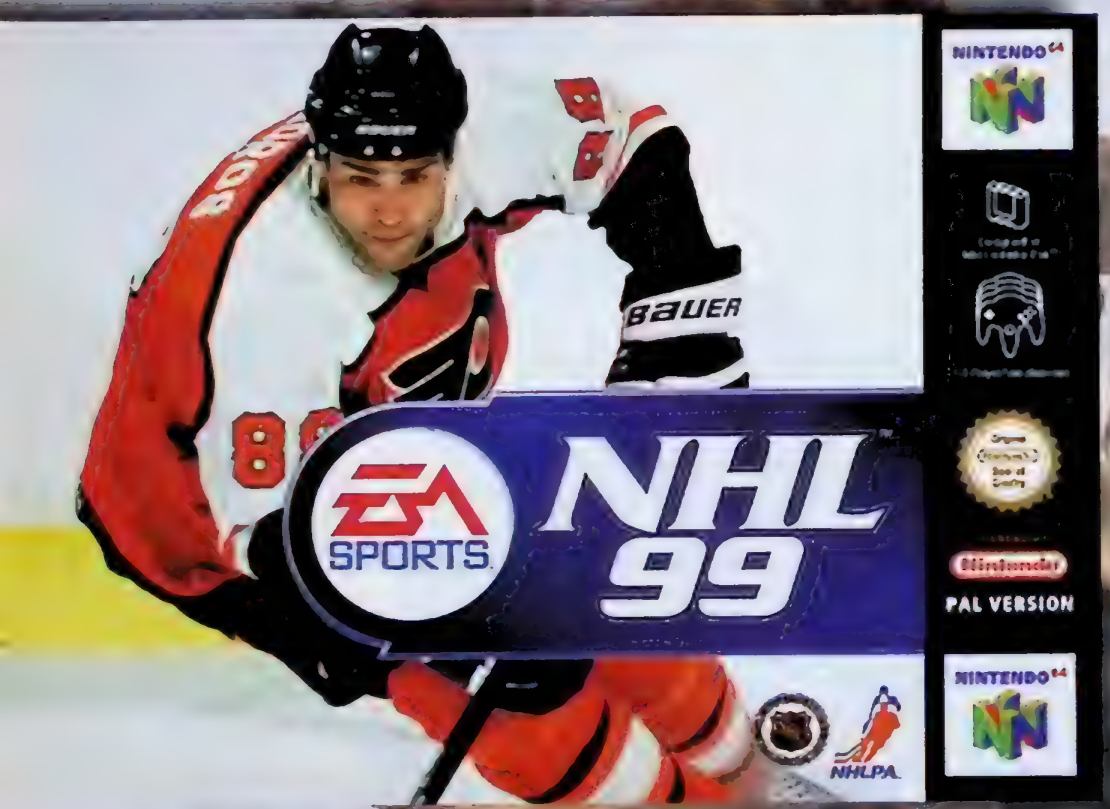
1 Manchester
2 Liverpool
3 London

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på 0712–110 50 (4:55 kr/min). Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av paketen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

Nintendo

EA SPORTS NHL 99



Nº1 Hockey Game
Nº1 Hardware

NINTENDO 64

www.nintendo-se.com

© Bergsala AB 1998

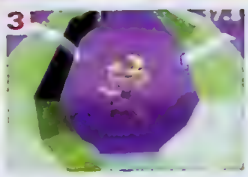
BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för den som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

Spel Test

RECENSIONER

Spyro the Dragon	62
Lemmings	66
NHL '99	67
Oddworld: Abe's Exoddus	68
Colony Wars – Vengeance	72
Nascar '99	75
Atlantis	78
Zero Divide 2	79
Rogue Trip	81
Moto Racer 2	82



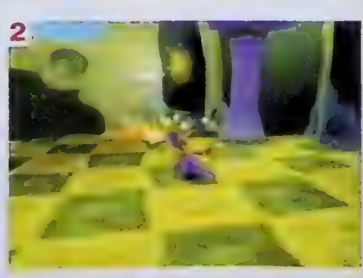
[1] Olika fiender är mottagliga för olika attacker. Eld tar hand om dessa vindtrollkarlar. [2] Kuslig extraliv-i-en-låda incident. [3] I bonusbanorna får du öva på att gliidflyga. [4] I träskbanorna börjar saker verkligen hetta till.

Spyro The Dragon

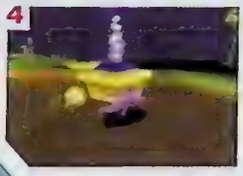
Tycker du att Sonys My Little Dragon bara är till för småungar?
Tror du att äkta 3D inte gör någon skillnad?
Det är vad vi trodde tills vi tog och testflög *Spyro* riktigt ordentligt...

Det finns många spel som skapar 3D-miljoer, men valdigt få som skapar 3D-varldar. 3D-miljoer fungerar alldeles for ofta som tvångstrojor for spelbarheten eftersom de styr dig mot ett specifikt mål. De låter dig se men inte rora undren. De får du tillgång till forst efter att du fullfoljt en mangd uppgifter. Varldar ar annorlunda. På samma satt som det dar som finns utanfor ditt fonster, så bryr de sig inte om vilken vinkel du betraktar dem ur och vad du har eller inte har gjort. De finns, typ, bara dar. Det ar detta som skapar den befriande och (i viss mån) laskiga kanslan nar man spelar *Spyro The Dragon*. Det ar som om omgivningen och den blåa himlen inte finns dar for din skull, som om den nonchalant onda fienden och de ovetande lokala djuren holl på med vad de gjorde innan du ens hade satt på din PlayStation.

Tekniskt sett så ar *Spyro* ett plattformsspel. Ditt jobb ar att guida den lilla draken Spyro (anvand en analog handkontroll om du har en) genom sju varldar fyllda med styggingar, radda dina drakpolare och samla stulna skatter. Likt de flesta plattformsspel så går det mesta av spelet ut på att ta sig från A till B. Efter att ha hittat en plattform med en drake på (dom gestaltas av ganska snygga gröna statyer) raknar du ut en rutt, utplånar fienden, tar dig igenom alla hinder som finns i vägen och helt plotsligt har du en staty mindre samt en fjällig vän mer. Allt detta skulle vara som alla andra spel om det inte hade varit for en del saker. Titta noga på Spyro och du kommer att se ett par små vingar som sticker ut från hans rygg. Tryck lite lätt på kryss-knappen for att få honom att hoppa upp i luften, för att sedan borja



[1] Man skulle kunna tro att det är en brödrost, men dessa lådor innehåller juveler. Ditt mål är att skaffa på dig varenda en.
[2] Stormdruiderna behöver grillas.



[1] De här spindlarna är svårdödade.
[2] En liten mellanscen visas varje gång du räddat en drake.
[3] Titta runt på din lokala omgivning.
[4] Ramma en låda för att få en juvel.
[5] Spyro får lite tips.

glida om du trycker på kryss igen. Höjd är därmed viktigt i *Spyro* av ett alldeles särskilt skäl. Medan ett försök att hoppa och glida när du är nära marken inte leder någonstans, så kommer ett hopp från en hög bergstopp eller ett torn kunna ta dig så gott som överallt. Tänk dig att plattformen som du måste ta dig till kanske är på en stenpelare, och du kan varken gå uppför några trappor eller hoppa dit. Hur tar du dig då dit? Först vänder du dig bort från pelaren och trycker på triangelknappen för att se dig omkring för att hitta en plattform eller avsats som verkar högre än din pelare. Därefter tar du dig till din nya plattform för att till sist klättra upp, kasta dig ut, öppna dina vingar och hoppas på att du är tillräckligt högt upp (och bra på att manövrera dig) för att glida, likt en fjällig fallskärmssoldat, till ditt mål. Denna förmåga att glida är inte någonting nytt, spelföretaget som brukade heta Ocean använde sig av det i det uråldriga spelet *Batman* och i det nyare PS-spelet *Jersey Devil*.

BRINNANDE BAKAR

Om du påträffar en fiende har du två val vid anfall: den snabba attacken med hornen nedhöjda eller en dos av din brinnande andedräkt. Det gäller att lära sig vilka fiender som är mottagliga för vilka attacker. För riktigt tuffa typer eller trollkarlar som du inte kan nå, användes med fördel en superstormningsramp med dess lättigenkännliga lysande mönster. Storma i pilarnas riktning för att slå ut de tuffaste av onda typer.

Den här vettskrämda grodan kommer alldeles strax få smaka på ett par horn.

Spyros naturliga gaser gör grillandet av dessa trollkarlar till ett rent nöje.

Hitta några pilar och superstorma honom för att undvika hans försvar.

BROTTSBEKÄMPARE

Medan du letar efter skatter och befriar drakar råkar du på den avskyvärde äggtjuven som, nu när drakarna är ur bilden, tar tillfället i akt att kidnappa okläckta Spyros. För att stoppa honom håller du ner anfallsknappen tills du kan nafsa honom i baken. Ju mer ägg du samlar på dig, desto större är chansen att du kommer vidare till nästa värld. Kolla först i dina inventarier att du har räddat alla drakarna.

Ge den här puttefnaskern vad han tål. Smaka på den här!

Tuco flyger ballongen som tar dig mellan de olika världarna.

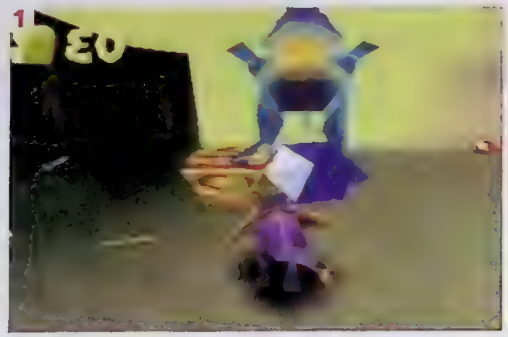
Använd inventarieskärmen för att ta reda på var de andra drakarna befinner sig.

VARJE FIENDE KAN AVLÄGSNAS PÅ ETT AV FÖLJANDE SÄTT: GENOM ATT LÅTA SPYRO STORMA DEM MED SINA HORN ELLER ATT SPRUTA DÖDLIG ELD PÅ DEM.

Vad som är nytt är spelets utarbetade användning av glidande. Till skillnad från dessa andra spel, så har *Spyros* banor skapats med glidflygning i åtanke, darav alla virvelvindar som sveper upp dig i stratosfären och alla torn, avsatser och trappor vars enda mening är att ge höjd åt dina hopp.

Spyros världar, med sina höga sluttningar, fort, grottor och vattendrag är långt ifrån tomma. Det finns två olika typer av invånare. Den onda Gnasty Gnorcs hantlangare samt varje världs egna vilda djur. Gnorcs små monster varierar från stormande bockar och tjurar till trollkarlar, gamar, napoleonska soldattyper, sluga mexikanska banditer och deras stora fruar – alla är de superbt animerade och karaktäriserade. Varje fiende kan avlägsnas på ett av följande sätt: genom att låta Spyro storma dem med sina horn eller att spruta dödlig eld på dem. I början är detta en enkel match, men svårighetsgraden ökar gradvis då vissa fiender dyker upp i flamsäker rustning eller helt enkelt är för stora och tuffa för att kunna skadas av

[1] Tack vare miljontals års utveckling har dessa grodor flamsäkra tungor.
[2] Vid osäkerhet: storma i pilarnas riktning.
[3] Många fiender kommer parvis. Till skillnad från de flesta fiender som kan eldas upp, måste mästarna rammas.
[4] Var inte orolig, våldet är helt tecknat. Kolla på din eldfluga: ju mindre han lyser, desto svagare är du.



någonting annat än ett eldklot i baken. Getter, får, ödlor, kycklingar – överallt där du går finns det små rackare som irrar omkring och gör sitt bästa för att hålla sig ur vägen. Detta är för att Spyros lilla vän Sparks har stor aptit (Spyro själv verkar inte ha någon alls). Varför är detta viktigt? Jo, eftersom Sparks representerar din nuvarande hälsa. Om han lyser starkt så betyder det att du där full av liv. Blir du daremot träffad några gånger så börjar han hosta, bli grön och blek för att sedan försvinna – ett tecken på att nästa träff innebär att du kommer förlora ett liv. Medan Sparks tar hand om dig, måste du ta hand om honom genom att tillgodose honom med fjärilar att äta. Bisarrt nog så införskaffas dessa genom att grilla alla smådjur som är korkade nog att hamna i din lilla drakes väg.

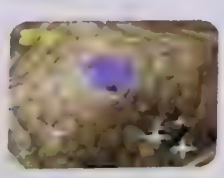
Den riktigt stora kritiken som skulle kunna riktas mot *Spyro* är att dess tillbakalutade takt är överdriven och att banorna i början av spelet är alldeles för enkla. Om du är en riktig plattformsveteran så lär du skaffa dig en mängd extraliv som uppgår till tvåsiffriga tal under tiden som du räddar drakar och håvar in skatter. Det här är ett spel som har bestämt sig för att ta det lugnt. Givetvis är detta ett bra sätt att intressera tillfälliga och förstagångsspelare, men risken finns att mer rutinerade spelare känner sig uttråkade och åsidosatta. Detta är synd, då banorna i *Spyro* blir klart mer utmanande efter ett par världar, då nya powerups, mer komplexa hinder samt starkare fiender introduceras. Riktigt tuffa situationer inträffar då man möter ohejdbara drakätande träd, grodor med rakbladstungor och soldater med elektriska vapen. Helt plötsligt börjar alla liv du har samlat på dig försvinna, och sannolikheten att du kommer kunna rädda alla drakar *och* samla på dig alla skatter minskar drastiskt.

> DEN RIKTIGT STORA KRITIKEN SOM SKULLE KUNNA RIKTAS MOT SPYRO ÄR ATT DESS TILLBAKALUTADE TAKT ÄR ÖVERDRIVEN OCH ATT BANORNA I BÖRJAN AV SPELET ÄR ALLDELES FÖR ENKLA.

Det är lite synd att *Spyro*, då det inte tillhör de traditionella plattformsspelen, omedelbart kommer att avskrivas av några. Vart finns alla switchar? Alla problem? Djupet som är så viktigt för alla rutinerade spelare? Man skulle kunna spela *Spyro* i en halvtimme för att sedan gå därifrån, fast övertygad om att det inte finns något mer att göra än att samla på sig drakar och juveler. Tar man dock tid på sig och går omkring i *Spyros* 3D-värld så inser man att spelet erbjuder dig mycket mer än så. Switcharna är trollkarlarna som måste superstormas för att de inte ska ha tid att blockera ingångar. Problemen är hur man glider ut till tillsynes onåbara plattformar. Djupet ligger i att använda objekten som finns i världarna – kanoner, torn, rörliga plattformar och virvelvindar – till din fördel. En varning till alla cyniker: Om du bestämmer dig för att *Spyro* enbart är ett spel för småungar och folk som vanligtvis inte spelar spel så kommer du att missa ett av de mest genomarbetade spelen till PlayStation.

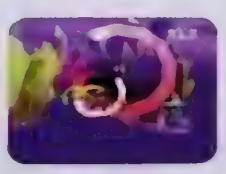
SUPERSUSANDE DRAKE

En av Spyros stora nöjen är att glidflyga. Virvelvindar kan användas för att lyfta dig till höga plattformar för riktigt långa glidturer. Det är väl värt att experimentera, och att glida ut från den högsta delen av varje bana är det bästa sättet att hitta dolda delar. Det finns även bonusbanor som hjälper dig att öva på glidflygning, med målet att ta sig igenom så många ringar och portaler som möjligt, samtidigt som du samlar på dig skatter.



Stjärnorna lyfter dig till bröstvärnet.

Omöjligt? Du måste högre upp först.



Öva genom att flyga genom dessa ringar.

BETYG

GRAFIK:	Enorma 3D-landskap och minnesvärda karaktärer	8
SPELBARHET:	Roligt och intuitivt men för lite djup	8
HÅLLBARHET:	Låg svårighetsgrad i början gör att livslängden förkortas	7

Ingen större utmaning i början, men efter ett tag det bästa 3D-plattformsspelet i dagens läge. Det är charmigt och välslipat.

8 av 10

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Världens bästa spel?
Vi intervjuar Shigeru Miyamoto och recenserar hans livs verk.

ROLLCAGE

Psygnosis snabbaste spel sedan Wipeout 2097.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Bättre än Goldeneye?

TOMB RAIDER III

Exklusiv recension.

SUPER PLAY

SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING
NYTT NUMMER UTE 8 DECEMBER

www.atlantic.medstroms.se/splay

En Spelare | Minneskort Kompatibelt | Mus Kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Distinctive Developm. ■ SPELTYP: Pussel

Lemmings

De charmade oss på 80-talet. Är grönt hår på väg tillbaka?

[1] Spräng lämlar för att skapa en flyktväg. [2] Det där templet är utgången. [3] Bygg en ramp.

Det var en gång för länge sedan på det fjarran 80-talet då *Lemmings*-serien uppnådde kultstatus bland fanatiska datorspelare. Före *Lemmings* hade pusselspel följt ett visst bestämt mönster: alla gick ut på att sätta ihop fallande block i rätt vinkel för att komma vidare till nästa nivå. *Lemmings* tog dessa överksamma, livlösa block och gav dem armar och ben och viljan att gå rakt in i alla hinder och faror. Om det fanns ett stup så gick de över kanten på det. Om det fanns vatten så drunknade de i det. Om det fanns en lammelstrimlare så travade de gladeligen in i den.

Det enda sättet att hejda massakern och klara nivåerna var att styra vissa lämlar till att göra något till hjälp för gruppen i övrigt. Man kunde kunde till exempel låta dem blockera lämmeltåget för att på så vis leda det bort ifrån faran. Man kunde låta dem grava sig ner till en lägre och förhoppningsvis tryggare nivå. Man kunde till och med förvandla dem till levande bomber som offrade sig för att spränga bort en mur som låg mellan deras kamrater och friheten.

Den här historielektionen är faktiskt ganska nyttig att komma ihåg, för det nya spelet är i själva verket två gamla spel som har fogats samman, originalet, *Lemmings*, och uppföljaren *Oh No! More Lemmings!* Efter den, arligt talat, avskrackande komplexiteten hos *3D Lemmings* är detta en välkommen återkomst till spelets rötter, där varje tvådimensionell nivå är en labyrint av dödliga fällor och listigt utplacerade hinder. Gränssnittet är avvapnande enkelt det också: en rad ikoner längs botten av skärmen som kan aktiveras med pekaren, och sedan är det bara att välja vilken lämmel som ska utföra handlingen. På de svårare nivåerna är det dock en riktig nackdel att använda standardkontrollen, eftersom man måste kunna växla snabbt mellan ikon och lämmel. För att kunna uppskatta det här spelet krävs det en mus (av den lilla grå plast-varianten.)

De flesta av oss är, helt befogat, misstänksamma mot retro-utgåvor. Det är bara allt för lätt att ryckas med av spel-nostalgins hägring bara för att upptäcka att man bara dricker den primitiva spelidéns damm och äter den oförlåtande svårighetsgradens sand.

Men liksom *Bust-A-Move* reser sig det här tankekrävande spelet över den föråldrade grafiken och ljudet. Det handlar om att det man ser *inte* är det man får. Banorna blir allt mer utstuderade ju längre man kommer och den taktik som krävs allt mer svårbemästrad. Beroendet uppstår spontant, för det ser ju så enkelt ut och det måste ju finnas en lösning någonstans – hur långsökt den än kan verka.

Om du är ute efter gnistrande polygoneffekter och grafik som tar andan ur dig, finns det gott om andra spel som inget hellre vill än uppfylla dina önskningar. Men, om du längtar efter pusslande i dess mest primära (och ibland mest råa och frustrerande) form, då kommer du att älska *Lemmings Compilation*, och du kommer bara att bli sur över att de inte lyckades klämma in ännu fler nivåer.

[1] Inledningsskärmen visar hur många lämlar du måste rädda. [2] Boom!

[1] Om du låter dem falla, så spricker de små liven när de landar. Riktigt trist, faktiskt. [2] Femtio procent överlevande är inte så illa, trots allt.

BETYG

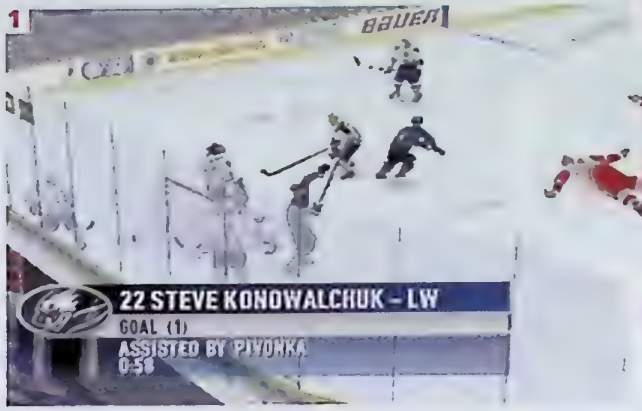
■ GRAFIK:	Platt och ibland rörig 5	En grånande gammal klassikerna som har behållit sin charm. Om du fastnar i det kommer du kanske fortsätta att spela det för gott.
■ SPELBARHET:	Tankekrävande men kan bli frustrerande 7	
■ HÅLLBARHET:	Om då har tålamod kommer det att räcka länge 7	

7 av 10

Kompatibelt | Minneskort Kompatibelt | Två Spelare

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic

■ UTVECKLARE: Electronic Arts ■ SPELTYP: Sport



[1] Ett namn vi alla känner igen. [2] Publiken verkar inte ha lika roligt som spelarna på isen. [3] Det nya kamerasystemet följer händelserna i 360 grader. [4] Lagen presenteras innan matcherna.

NHL '99

Spänn fast **hjälmen,** sätt på dig **skydden** och **vässa skridskorna.**

Årets *NHL*-upplaga har kommit till stan.

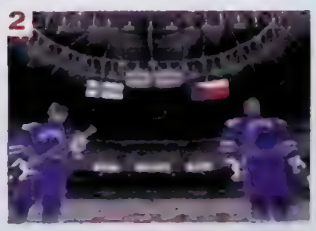
En av de få saker som man kan vara säker på här i livet är att Electronic Arts standigt återkommer med nya *NHL*-spel. Många anser att Electronic Arts hockeyserie är den bästa. Det är inte särskilt svårt att förstå varför. Ingen annan titel når upp i samma klass som *NHL*-spelen vad beträffar spelbarhet och tempo. Men tro inte för den sakens skull att vi inte är kritiska i vår bedömning. För att vi ska bli riktigt nöjda krävs det att *NHL '99* har något nytt att komma med.

Det första man märker är att årets upplaga innehåller nya taktiker och en uppdaterad spelarförteckning. Även vissa förändringar har gjorts i menyn. En fluga gör visserligen ingen sommar, men det är i alla fall en bra början. Vidare märker man snabbt att motion-capture-tekniken har genomgått vissa bearbetningar och att spelarna nu är ännu mer välgjorda än tidigare. Men det räcker ändå inte för att vi ska dra på smilbanden.

När man så har satt sig in i spelet och spelat några matcher upptäcker man dock den största och helt klart bästa skillnaden jämfört med tidigare titlar, den artificiella intelligensen. Ett av många nya inslag som förbättringen medför är att spelarnas form varierar beroende på hur man använder dem. Samma sak gäller när ens lag befinner sig i botten av serien och motivationen inte är på topp. Ett annan exempel är att en spelare som i ena bytet ramlar och skadar sig inte rör sig lika obehindrat om man använder honom i nästa byte. Till och med pucken uppträder extremt verkligt. Istället för att alltid hålla sig på isen kan den likaväl studsa upp på spelare. Detta är någonting som går att utnyttja om man val lärt sig hur det ska gå till. Om man skjuter pucken på mål när en spelare befinner sig framför målvakten kan det hända att pucken studsar upp på ett knä eller en arm och in i mål.

Det är också betydligt lättare att passa och skjuta än tidigare. De som gillar hårda tag kommer säkert att uppskatta de nya tacklingarna och tjuvknepen. Om man åker efter en motståndare och oavbrutet trycker på knappen kan det hända att han får nog och kastar sig över en för att släss.

Det enda negativa man kan säga om det här spelet är att det emellanåt går lite långsamt och att animationen på sina ställen inte känns riktigt komplett. Men trots dessa små skavanker råder det inget tvivel om att Electronic Arts har goda chanser att vinna serien även i år.



[1] Inga problem. [2] Finland mot Tjeckien. Det borde bli en intressant match. [3] Kontrings-attacker brukar alltid vara en bra taktik.

BETYG

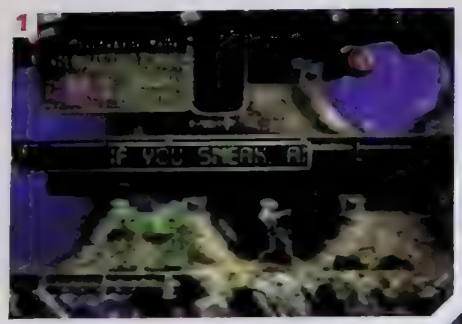
■ GRAFIK: Smidig, färgglad och välpolerad. *8*

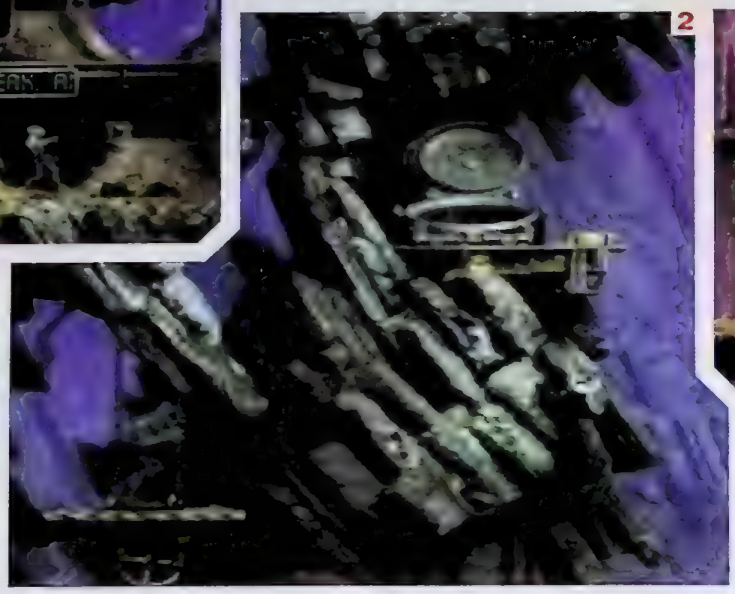
■ SPELBARHET: När man har spelat ett tag ser man djupet i spelet. *8*

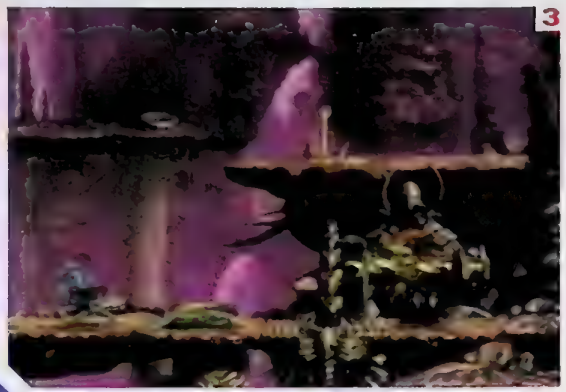
■ HÅLLBARHET: Håller hur länge som helst. *9*

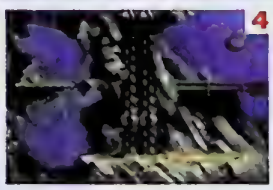
Electronic Arts gör fortfarande de bästa hockeyspelen. *NHL 99* är dock inget solklart köp för de som redan har 98-års version.

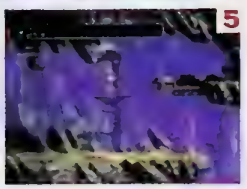
8 av 10









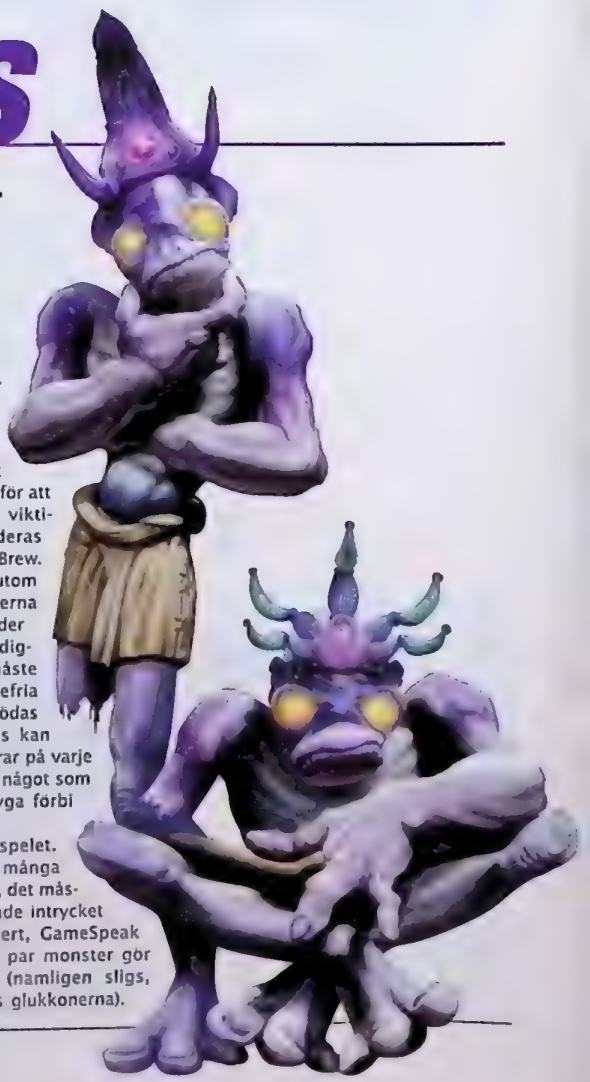


[1] "De är bakom dig!" Abe befriar några mudokoner med tur. [2] Att hoppa ner i luckor leder Abe till nya platser. [3] Precis som i verkliga livet, så bör gröna krälande saker i allmänhet undvikas. [4] Block som hänger från taket sätter ofta igång otäcka fällor. [5] Väck inte den slig som sover.

Abe's Exoddus

Mer snack, mer verkstad, exploderande fisar...

Den rynkiga gröna hjälten är tillbaka med ännu en ordentlig uppryckning av gamla slitna plattformar.



Abe's Oddysee tog luften ur en del. Under de senaste tre åren hade världen knäböjt i vördnad inför kung 3D. Och helt ur det blå släpper då några skvatt galna amerikaner ett plattformsspel i 2D med mer spelglädje innanför plastholjet än någon av 3D-rivalerna. Förbluffande nog så blev det en stor framgång – ironiskt med tanke på att de flesta utgivare inte skulle ens snudda vid ett 2D-spel med någon annans toalettborste.

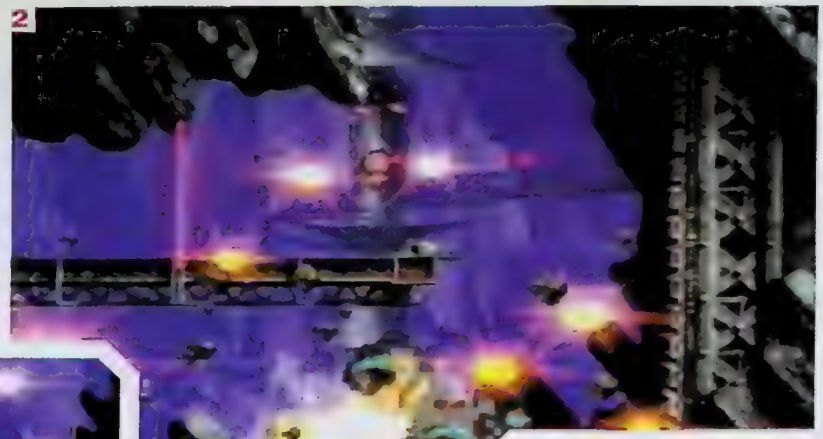
Framgången gjorde en uppföljare ofrånkomlig, men gjorde inte nödvändigtvis en bra uppföljare ofrånkomlig. Det hade varit lätt för Oddworld Inhabitants att bara luta sig tillbaka mot sitt tokroliga rykte och fippla litet med storyn innan de slappte ut ett identiskt spel.

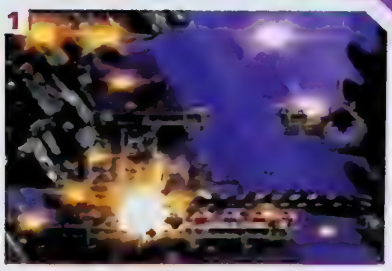
Var det vad de gjorde? Ja, storyn har de bara fipplat litet med. *Exoddus* tar vid omedelbart efter Abes triumfatoriska förintelse av Rupture Farms i det första spelet. Olyckligtvis är den värld han återvänder till ingen lugn värld. De buffliga glukkonerna har nu börjat skända mudokon-gravar för att stjäla benknotor – den viktigaste ingrediensen i deras favoritdryck, Soulstorm Brew. Inte nog med det, dessutom torterar de onda varelserna mudokonerna och använder deras tårar till att färdigställa drycken. Abe måste ta sig in på fabriken, befria slavarna och lägga de dödas andar till ro. Lyckligtvis kan dessa andar, inlåsta i burar på varje nivå, gora Abe osynlig – något som gor det enklare att smyga förbi fienden.

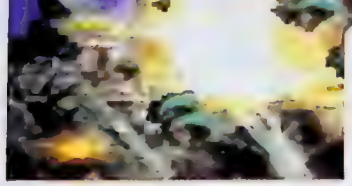
Så över till själva spelet. Oddworld har behållit många beståndsdelar från ettan, det måste sagas. Det overgripande intrycket är lika morkt och dystert, GameSpeak dyker upp igen och ett par monster gör ett nytt framträdande (namligen sligs, paramiter och så förstås glukkonerna).

KOMBINATIONEN AV VÄLKÄNDA PLATTFORMSIDÉER OCH DRASTISK HUMOR ÄR KANSKE DEN FRÄMSTA FÖRDELEN *EXODDUS* HAR MOT SIN SENASTE RIVAL, *HEART OF DARKNESS*.

[1] Att spränga minor genom att kasta sten på dem är ofta det enda sättet att komma förbi dem. [2] Var försiktig när du ska oskadliggöra dem. [3] När du klarat en nivå möts du av detta höljande vansinne. [4] Trots att *Exoddus* är strikt tvådimensionellt, så får det litet djup tack vare bakgrunderna. [5] "Hjälp oss Abe, du är vårt enda hopp!" tänker de ömkliga mudokon-slavarna.







Du måste även här rädda mudokoner genom att föra dem till flyktportaler. Allt mycket välbekant.

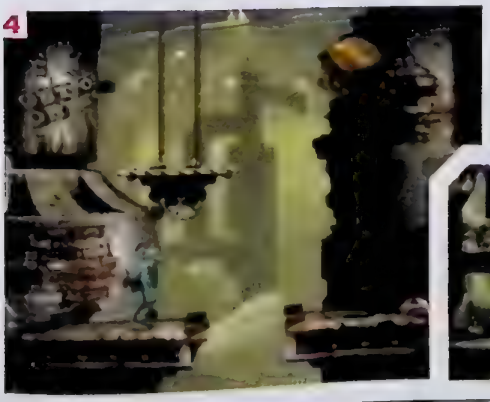
Vad är då nytt? Ja flera av de element som gjorde ettan så intressant har blivit ordentligt omstuvade här. Abes ordförråd har utökats för att hålla takten med hans mudokon-vänner som är mycket mer sammansatta individer den här gången. Det är nu av vikt att interagera med dem på ett känslomässigt plan – visa de deprimerade sympati, lugna ner de hysteriska och, om nödvändigt, örfila de maniska. Sättet som dessa känslor visas på är riktigt skickligt. De självmordsbenägna går omkring på skärmen med huvudet under armen, och de desperata rusar runt runt som yra höns. Att se hur man slår omkull dem med en örfil och skakar dem till sans är faktiskt riktigt kul.

Hela idén med att styra fientliga varelser har utökats i tvåan. Det är en annan liten detalj som bidrar med både humor och speldjup. Ofta tar man kontrollen över fientliga otäckingar för att få dem att dra i taljor som är utom räckhåll för Abe, men man kan också få de stora varelserna att anfalla de mindre. Paramiterna är till exempel monster som är hälften spindel, hälften krabba, medan fleeches är små men väldigt irriterande långtungade blodiglar som suger Abe torr när han råkar väcka dem. Det är enormt tillfredsställande att ta kontroll över de förstnämnda, samla ihop en stor bataljon av dem och låta dem slakta de sistnämnda.

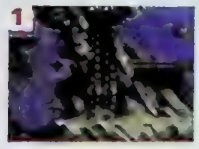
Och sen är det ju det här med gaserna. De som läste förra månadens nummer vet att Abe har förmågan att släppa sig och sedan styra sina fisar. Det låter onödigt bajshumoristiskt, men det är faktiskt en stor taktisk fördel, för fisarna kan explodera. Det är bara att prutta, ta kontroll över den resulterande gasen och styra den mot ett lämpligt mål, trycka på knappen och boom! Den aromatiska gasen exploderar tillsammans med allt i dess närhet. Vilket mer rättfärdigande kan någon behova för rektala utsläpp?

Även utan de skojfriska ögonblicken skulle *Abe's Exoddus* vara ett mycket välkonstruerat spel. Precis som i ettan så finns alla de klassiska plattformselementen med – hopp som ser omöjliga ut, rörliga plattformar, nivåer, rep med taljor och så vidare – och de är alla sammanfogade till nesligt svåra pussel. De huvudkrav som ställs på spelaren är lateralt tankande, fart och uthållighet. Man måste ta en ordentlig titt på skärmen, se efter var fienden/ mudokon-sjalarna/ taljorna finns och sedan rusa fram, hoppande, springande och ryckande i en frenetisk krevad av adrenalinintensivt spel.

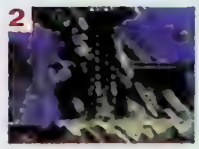
Kombinationen av välkända plattformsidéer och drastisk humor är kanske den främsta fördelen *Exoddus* har mot sin senaste rival, *Heart of Darkness*. Trots att Amazing Studios speltitel är väldigt lik den här (gammaldags plattformsdesign, obegränsade liv, gripande handling) så är det inte lika fängslande. Problemen är för ologiska, det har för många meningslösa, oundvikliga dödsfall, och väldigt litet som driver dig till att fortsätta. I *Exoddus*, däremot, lär



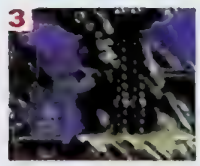
SAMTAL KAN RÄDDA LIV



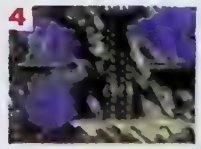
Det här är bekymret: det enda sättet att ta sig förbi sliggen på botten av skärmen är att dra i ringen till höger om Abe. Det kommer att sänka två cirkelsågar från taket som gör ont saft av fiendesoldaten. Tråkigt nog arbetar en mudokon-slav mitt i skottlinjen.



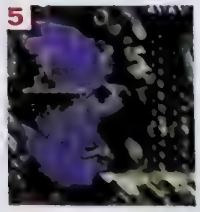
När sliggen går ur bild, åk ner till botten och säg "hej" till slaven – tryck L1 + triangel. Det kommer att fånga hans uppmärksamhet.



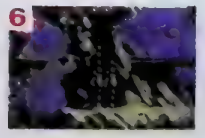
Sen säger du "följ med mig" – L1 + ruta. Om han är på gott humör kommer han att svara "okej" och kliva upp på hissen.



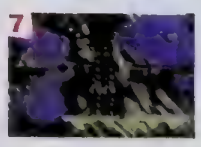
Åk upp med hissen igen, förhoppningsvis just innan sliggen återvänder för att peppra er båda till döds med maskingevär mitt i ert lilla samtal.



Ställ dig under ringen och vänta på att den intet ont anande sliggen ska ställa sig under de dödliga cirkelsågarna.



När han är på plats är det bara att rycka.



Splatt! Se på med illa dold förtjusning hur små stycken av slig-kött skvätter över skärmen. Du räddade slaven och slaktade sliggen. Ett väl utfört arbete.

Abe's Exoddus

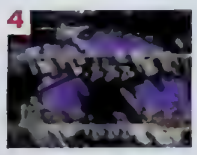
KÄNN DINA FIENDER

Varje stygging i *Abe's Exoddus* har sitt eget märkliga beteende. När du väl har lärt dig det, kan du dra fördel av deras repetitiva dumhet.

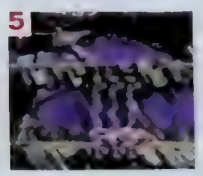
Det enda sättet att komma förbi är att bli av med den vilda hord av slogs som springer runt vid toppen av skärmen. Men du kan inte bara stå kvar där nere och vänta på att de ska mucka med dig – de kommer att äta dig levande.

Istället ska du springa mot öppningen i den översta plattformen och sedan omedelbart åt vänster igen.

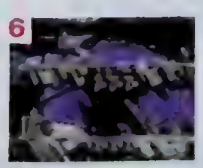
Sloggarna kommer att följa efter dig och oundvikligen ramla ner.



Nu ska du springa så fort du kan till den föregående skärmen, där du kommer att finna en spak som ser lovande ut och några användbara plattor i golvet och taket.

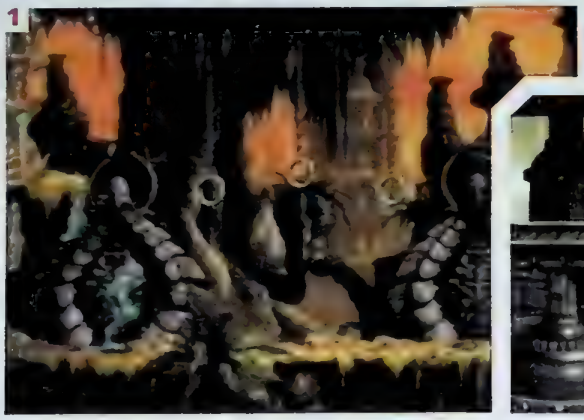


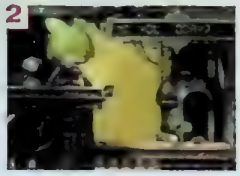
När sloggarna är på plats, dra i spaken för att ge dem en ordentlig elchock.

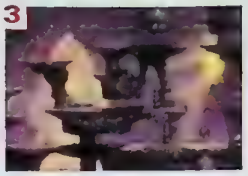


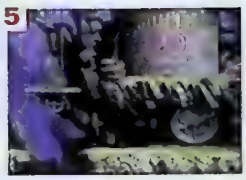
Sådå! Sloggarna är kritdamm.

[1] Dra i ringarna för att öppna dörrarna. [2] "Åh, smärtan av instängda gaser!". [3] Kameran zoomar ut vid större utmaningar. [4] Abes besjälade fis svävar mot minorna. [5] "Första våningen, utsvultna mördar-slogs..." [6] "Aj!".









sig spelaren snart hur Abes universum fungerar, hur en handling påverkar en annan och hur man kan hålla sig vid liv genom att tänka och planera i förväg. Man känner sig inte lika ofta lurad, och man vill komma vidare bara för att få se vilken sjuk idé Oddworld kommer att utsätta en för härnäst.

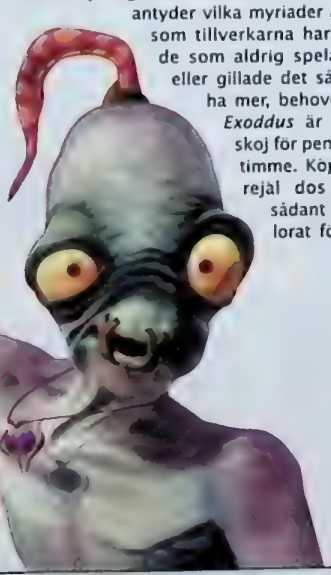
Vidare utvecklas spelet hela tiden, nya element och teman fogas in med jämna mellanrum. Minorna i början lär dig alla rörelser, Necrum låter spelaren springa omkring och dra i spakar medan han undviker att bli torrsugen av Fleeches, Paramite Vaults handlar om att kontrollera varelserna med samma namn och Feeco Depot introducerar den okända exploderande fisen. Det tycks nästan alltid finnas något nytt att upptäcka och leka med.

Dessutom har vi den utsökta varelsekonstruktionen. Oddworld har tagit de flesta av idéerna från skaldjur, vakthundar och sniglar, och skapat den kanske obehagligaste djurparken sedan *Doom*, samtliga djur snyggt animerade och färglagda. Mina personliga favoriter är de springande krabblika scrabs (som fortsätter att hoppa på sitt byte tills det kraks) och de rabiata, stympade, storkaftade slogs, som ser så onödigt hala ut att man får en känsla av att Kenneth Starr skulle vilja anlita dem som åklagare.

Ja, det visuella intrycket är mycket imponerande. Det finns åtta nivåer – var och en indelad i massor av underavdelningar – och dessa varierar i utseende från dunkla gravkammare med buktande klippväggar och stenbroar till den rostiga industrilokalen i Slag Barracks. Utan undantag är de snyggt ljussatta och stamningsfullt möblerade.

Temat liknar kanske det första spelets, med det finns så många nya detaljer och så mycket tanke bakom att det är förlåtligt. Vilket kan sägas om hela spelet, åtminstone av oss som har en förlåtande natur. Andra kan nog tycka att *Exoddus* härmar sin föregångare litet väl mycket. Det finns trots allt inga revolutionerande nyheter här – några nya monster, några nya tekniker, en eller två överraskningar (och *vilka* överraskningar sen). *Exoddus* är på det hela taget en uppgradering i samma stil som *Crash Bandicoot*: mer av samma, vilket man kan gilla eller ej.

Det betyder i princip att om du fick nog av det första spelet så bör du kanske tänka dig för innan du lägger en femhundring på uppföljaren. Kom ihåg att det finns en hel mytologi kring Abe och hans vänner, och Oddworld har planerat tre spel till med helt nya figurer. Det här "bonus-spelet" kanske bara antyder vilka myriader av vansinniga idéer som tillverkarna har i rockarmen. Men de som aldrig spelade *Abe's Oddysee* eller gillade det så mycket att de vill ha mer, behöver inte tveka. *Abe's Exoddus* är en väldiga massa skoj för pengarna, i timme efter timme. Köp det och ta dig en rejäl dos 2D innan allting sådant har gått förlorat for alltid.



BETYG

GRAFIK:	Mörk, detaljerad och läcker 8	På det hela taget ett suveränt sammansatt spel som kommer att förtrolla de flesta, men kanske är det litet för lik sin föregångare för vissa.
SPELBARHET:	Stor men välbekant 7	
HÅLLBARHET:	Längre än en icke-rökande gammal fröken 8	

8 av 10

Pro Pinball Big Race USA

Det mest realistiska Pinball spelet på marknaden - faktiskt så verklighetstroget, att en amerikansk flipper tillverkare har önskat att förverkliga PlayStation banorna. Fantastisk högupplösnings grafik. Musik och ljudeffekter i Dolby surround. Utvecklat av Empire Interactive, som har specialiserat sig på verklighetstrogna simulationer.

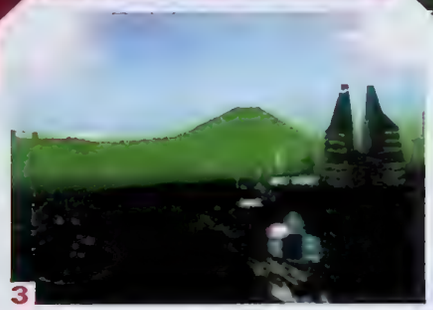
The Golf Pro

The Golf Pro är det mest realistiska och utan tvivel det bästa golfspelet till PlayStation. Ovanligt realistiska banor som verkligen placerar dig på "fairwayen". En ny kontrollteknik som gör det enklare för nybörjaren. Några av de största golfspelarna har varit med att designat spelet; Jack Nicklaus och Gary Player. Över 3000 olika TV-kommentarer.

TWO GREAT GAMES FOR YOUR PLAYSTATION

empire
INTERACTIVE

"PlayStation" and the "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
© 1998 Entertainment International (UK) Limited. Empire is a registered Trade Mark of Entertainment International (UK) Limited



[1] Vinden har vänt. Du bygger på grunden av allt skit som har hänt, och slåss nu på imperiets sida. [2–3] Några av de roligaste banorna utspelar sig på marken.Där möter du bland annat den här spindelroboten, som garanterat inte är att leka med.

Colony Wars Vengeance

Originalet kunde ha blivit ett mästerverk i sin genre. Har Psygnosis lyckats fixa missarna i uppföljaren?

Det första *Colony Wars*-spelet hade potential att, vid sidan av *G-Police*, bli det bästa shoot 'em up-spelet till PlayStation. Precis som i många andra av Psygnosis spel var banorna smakfullt designade och grafiken hur snygg som helst. Även spelupplägget var briljant som idé betraktat. Men till skillnad från *G-Police* hängde slutresultatet inte riktigt ihop.

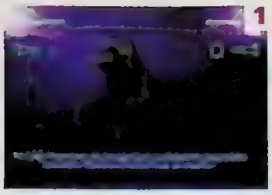
Nu har det gått nästan ett år och Psygnosis är ute efter revansch. *Colony Wars – Vengeance* är allt som originalet inte lyckades bli.

Handlingen är nästan en motsatt version av den i det första spelet. I *Colony Wars* krigade de till antalet underlägsna rebellerna mot det tyranniska imperiet. Man själv spelade som en nyutbildad pilot vars uppgift var att hjälpa de goda att vinna kriget och sedan besegla ett hål i solsystemet.

Colony Wars – Vengeance utspelar sig flera år senare än originalet. När rebellerna beseglade hålet avskärmades hela systemet från resten av galaxen. Utan tillgång till nya energikällor kunde inte den överbefolkade planeten ge näring åt alla som befolkade den. Folk svalt, imperiet kollapsade och delades upp i olika stammar. Överallt rådde kaos och det verkade som om mänskligheten höll på att gå om intet. Men så en dag dök det upp en ny ledare. Denne fogade samman stammarna och byggde upp ett nytt imperium. När vi kommer in i handlingen har han precis kommit på hur han skall öppna hålet på nytt och återigen få världen att blomstra. Problemet är bara det att ett nytt krig håller på att bryta ut mellan rebellerna och imperiet. Återigen kastar man sig in i stridigheterna som en ung och modig pilot, men den här gången kämpar man för imperiet.

Spelets grundläggande struktur är i mångt och mycket oförändrad. Varje resultat i de olika delmomenten påverkar fortsättningen. Vinner man kommer imperiet gradvis att jämna ut kampen mot rebellerna. Förlorar

ÅTERIGEN KASTAR MAN SIG IN I STRIDENS HETTA SOM EN UNG OCH MODIG PILOT, MEN DEN HÄR GÅNGEN KÄMPAR MAN PÅ IMPERIETS SIDA.



[1–3] Inför varje uppdrag dyker det upp ett instruktionsmeddelande på skärmen. [4] Rebellerna har många hemliga skepp.

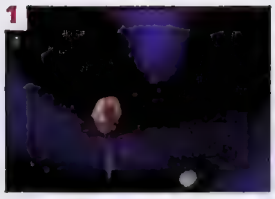
COLONY WARS – VENGEANCE ÄR INGET LÄTT SPEL. DET KRÄVER EN HEL DEL AV SPELAREN OCH KLARAR MAN INTE AV ATT TÄNKA SAMTIDIGT SOM MAN FLYGER ÄR DET KÖRT.

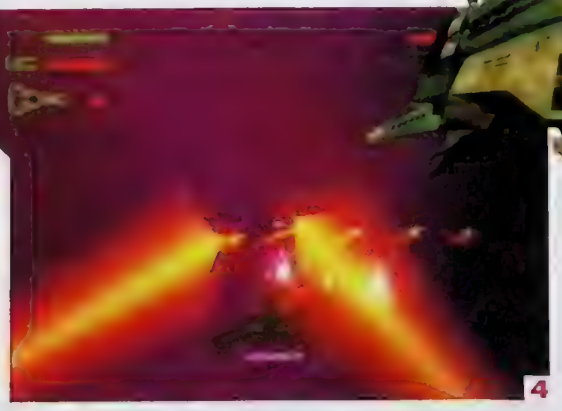
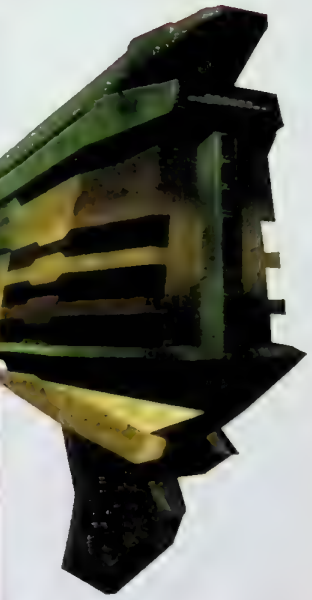
man börjar det gå dåligt för den nya ledaren och man tvingas till allt mer desperata åtgärder innan rebellerna helt och hållet tar över.

Skeppen, vapnen och kontrollen påminner om det första spelet. Styr man åt ett håll tar det ett tag för skeppet att förflytta sig och ytterligare en liten stund för att det ska återta en rak kurs. I början kan detta ställa till med problem, men när man vant sig uppskattar man det. Inte för att någon av oss har suttit i ett riktigt rymdskepp, men det är säkert så här det känns.

Precis som förväntat är introt annu snyggare än i *Colony Wars*. Samma sak gäller även grafiken i själva spelet. Allt är extremt detaljerat, och oavsett hur många saker det än visas på skärmen så tappar spelet aldrig i tempo.

Uppdragen är större, mer avancerade och fantasifulla än tidigare och till skillnad från originalet klargörs det tydligt vad man skulle ha gjort för att inte misslyckas när man dör. Man måste nästan alltid koncentrera sig på flera olika saker samtidigt. För att lyckas med detta krävs det att man forsoker både en och två gånger. Vill man komma någon vart i *Colony Wars – Vengeance* krävs det mer än att bara åka rakt fram och skjuta på allt som rör ▸



[1–2] Glödheta asteroider är ett väldigt användbart vapen. [3] Fiendeskeppen kan se ut nästan hur som helst. [4] *Colony Wars – Vengeance* är ännu snyggare än originalet.

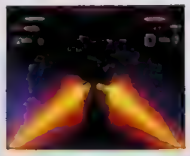
DET RÄCKER INTE ATT BARA VARA SNABB I FINGRARNA

***Colony Wars Vengeance* kräver en hel del av spelaren. För att komma någon vart måste man vara snabb i såväl tanken som fingrarna. Här följer en genomgång på hur man ska göra för att lyckas förstöra en bas som inte tar stryk av vanliga vapen.**

Den enda information som ges är att man ska förstöra basen.

Den visar sig emellertid vara resistent mot laser.

Undvik därför fienderna...



...och skjut sedan iväg glödande asteroider...

...i en kurs som gör att de kolliderar.

Upprepa proceduren fyra, fem gånger i rad...

...så exploderar basen.

BETYG

■ GRAFIK:	Extremt detaljerat och välgjort	9
■ SPELBARHET:	En perfekt avvägning mellan action och hjärngymnastik	9
■ HÅLLBARHET:	Massor av uppdrag	8

Det bästa rymdäventyret till PlayStation. Ett fängslande spel, och en riktig utmaning – det är verkligen inte lätt.

9 av 10

Tänk efter:
Vad tycker du en bra spelsite ska innehålla?

Dagliga nyheter, en massa spel- och hårdvarurecensioner, massiva spelguider, fullproppat filarkiv, förhandstittar, tänkvärda krönikor, roliga chattar, poppis konferenser, onlinespel, ett medlemskap med egen websida och framför allt koll på PC, Macintosh, Dreamcast, Playstation och Nintendo 64?

10-S GAMES

Solgames i ett nötskal!

"Hetast på nätet! Börja jakten på nya spel på Solgames – enkel att använda och bättre och bättre med tiden."
Mikrodatorn, nr 4 -98

"Bästa webtips"
Expressen, 7 nov -98

"Nu finns det rejält med Mac-relaterat material. Assnyggt. Verkligen!"
Martin Lindhe, macguru

solgames.passagen.se

Speltest

Colony Wars Vengeance

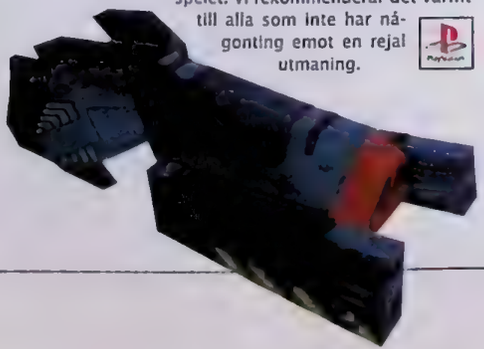
[1] Ytterligare en semesterbild på spindelbossen. [2] Tack för senast. [3] Psygnosis ska ha en eloge för sitt pedagogiska upplägg. Tydligare än så här kan det knappast bli.

INTE FÖR ATT NÅGON AV OSS HAR SUTTIT I ETT RIKTIGT RYMDSKEPP. MEN DET MÅSTE VARA UNGEFÄR SÅ HÄR DET KÄNNS.

sig. Förutom redan nämnda förbättringar innehåller spelet massvis med nya inslag. En av de större förandringarna är tillgången till skepp. Precis som i det första spelet dyker det upp nya skepp ju längre man kommer, men den här gången kan man byta betydligt oftare än tidigare. Dessutom kan man justera skeppens maxhastighet, forsvar, styrförmåga och turbo. För varje uppdrag man klarar får man nya poäng att fördela på dessa egenskaper.

Colony Wars – Vengeance är inget lätt spel. Det kraver en hel del av spelaren och klarar man inte av att tänka samtidigt som man flyger är det kört. Detta kan naturligtvis variera beroende på hur stor erfarenhet man har av den här typen av spel, men även de mest rutinerade spelarna kommer att behöva börja om flera gånger. Radarn är inte till sarskilt stor hjälp och dessutom ar den svår att följa. Det var tänkt att det nya markorsystemet skulle underlätta saker och ting genom att markera narmsta fiende, men detta fungerar inte alltid. Inte heller fiendernas kraftmätare är att lita på. Fienderna har oftare en starkare skold än vad mataren visar, vilket medfor att man ofta överraskas av en träff från ett skepp som man tror sig ha skjutit ner.

Bortsett från dessa små problem är *Colony Wars – Vengeance* valdigt nära det ultimata shoot 'em up-spelet. Vi rekommenderar det varmt till alla som inte har någonting emot en rejal utmaning.



■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Racing

NASCAR '99

Ur vägen, *Gran Turismo*! *NASCAR* skall förbi – eller kanske inte...

Två spelare tävlar om äran. Men tyvärr inte ett dugg intressant.

[1] Sears Point. Utan tvekan den bästa banan i spelet... [2] ...lite tack vare allt slirande. [3] Trämannen tar över.

Tänk dig ett garage. På den ena sidan finns *Gran Turismo*, tvattat och vaxat. På den andra sidan finns *NASCAR*, halva kofångaren är borta, avgasröret släpar i marken och fluffiga tärningar hänger i framrutan. Det är inte så svårt att gissa vilket som är det mest tilltalande.

NASCAR är vad *Days of Thunder* med Tom Cruise handlade om. Bilen kraschar, slirar och det behövs förnuft bakom ratten. Det är som att bli ett av proffsen, som Davey Allison eller Alan Kulwicki och tjäna massor med pengar samtidigt som du snyggt tar långa kurvan. Nej. Sanningen är att det inte alls är så (förutom den långa kurvan). Det är bara tråkigt.

NASCAR handlar om två saker: Att komma först och att komma över mållinjen med det mesta av bilen fortfarande intakt. Att se människor bli uppskurna och bilar köra in i varandra kan vara underhållande att titta på (kanske), men inte ens med en bra fantasi blir det här roligt att spela. Trots att det finns 24 bilar, 37 förare och 17 banor så saknas det variation. Det är inte för att det saknas valmöjligheter – du kan i princip göra vad du vill med bilarna innan du börjar köra – utan för att alla banor är så lika uppbyggda. Ibland kommer det en orm, så att du får testa hur det är att bromsa. Men oftast handlar det om att få upp farten, svänga lite höger och vänster så att du ligger bra till, och sedan obonhörligt åka in mot väggen. Det är som *"Mitt första bilspel"* och de datorstyrda bilar kör som om det vore uppkörning. Det finns ingen kansla för hastighet och därmed ingen spänning. Bara otymplig körning i stora cirklar.

Det är teknisk fullandat (om man bortser från inifrån-bilen-perspektivet där ens arm ser ut att vara gjord av tra), men det är ett dussinspel. Om det hade något lovande så har det försvunnit när de otroligt tråkiga banorna designades. Det lämnar spelet ute på E6:an i vantan på bargningskåren...

[1] Hjul mot hjul när du kör på en väldigt lång raksträcka. [2] Se solen blänka i din bil medan du tävlar. [3] Dö av tristess.

BETYG

■ GRAFIK:	Massiv och noggrann. Tilltalande och välgjord.	8
■ SPELBARHET:	Långsamt. Trist. Smärtsamt. Som en stelkrampsspruta.	5
■ HÅLLBARHET:	Korsfäster sig själv på grund av sina oinspirerande banor.	5

I ett annat universum där banorna kräver att du gör handbromssvängar kanske *NASCAR '99* skulle funka. Som det är nu är det bara trist.

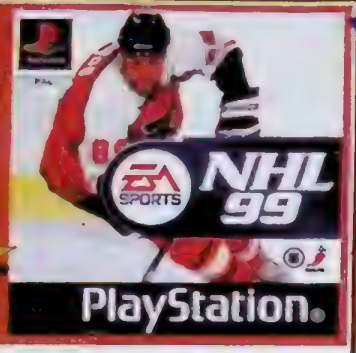
5 av 10

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

NHL 99



449:-

INKLUSIVE MEMORY CARD 15 BLOCK 499:-

Tomb Raider 3

449:-

INKLUSIVE MEMORY CARD 15 BLOCK 499:-

FIFA 99

449:-

INKLUSIVE MEMORY CARD 15 BLOCK 499:-

MOVIE CARD

SPELA VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!

SENASTE VERSIONEN MODEL 940

VI HAR STORT SORTIMENT AV VIDEO CD FILMER

BLA FOLJANDE ANIME FILMER. TEKKEN, STREETFIGHTER, DRAGON BALL Z MM

RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

795:-

LAGERRENSNING

Parappa the Rapper 199:-

ReBoot 149:-

Auto Destruct 149:-

Tillbehör

Blaze Memory Card	149:-	Multi Tap	349:-	RGB Kabel Deluxe	150:-
Dexdrive	RING!	Pal Booster	299:-	Sony Analog Rumble	299:-
Extension Kabel	99:-	Pistol inkl Pedal	399:-	Sony Memory Card	179:-
Link Kabel	99:-	Playstation Mus	169:-	SVHS Sladd	199:-

XPLORER

THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE

ULTIMAT FUSKVERKTYG KLARAR ALLA ACTION REPLAY OCH GAMESHARK KODER 349:-

Lins

Byt ut din slitna lins 349:-

Soundtrack

Biohazard 2	349:-	Parasite Eve, Original Soundtrack, 2 CD	249:-
Chrono Trigger, 3 CD	349:-	Romancing SaGa 3	199:-
Final Fantasy 6, 3 CD	349:-	SaGa Frontier, 3 CD	349:-
Final Fantasy 6, Grand Finale	199:-	Secret Of Mana (Seiken)	199:-
Final Fantasy 7, Reunion Track	199:-	Secret Of Mana 2	199:-
Final Fantasy Pray	199:-	Secret Of Mana	199:-
Final Fantasy Tactics, 2 CD	249:-	Tekken 3	349:-
Game Music Best Collection	199:-	Xenogears, Original Soundtrack, 2 CD	249:-

PLAYSTATION CONVERTER

Nu är det äntligen här, tillbehöret som gör det möjligt för dig att spela alla originalspel från USA, Japan och Europa

Convertern monteras på bara några sekunder, utan att du behöver göra några lödningar

Du behöver alltså inget chip och convertern passar alla modeller Playstation convertern sätts in i expansionsporten

Utöver allt detta ingår även möjligheten att använda din converter med fuskkoder till Xplorer, Gameshark och Action Replay

349:-

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

Metal Gear Solid — 439:-

REALTIDS 3D GRAFIK SOM TILLÅTER DIG ATT BLI INBLANDAD I HÄNDELSERNA SOM ALDRIG TIDIGARE EN SPÄNNANDE SPION-ACTION THRILLER
1998 ÅRS BÄSTA SPEL !!!

Xeno Gears — 439:-

ETT FUTURISTISKT SCIENCE FICTION ÄVENTYR
UTSÖKT STORYLINE, BLÄNDANDE GRAFIK OCH INNOVATIVT STRIDSSYSTEM OCH ÖVER 60 TIMMAR AV SPEL HAR GJORT DETTA TILL EN STOR HIT I JAPAN.

Parasite Eve — 439:-

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7!
ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG.
DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

Wild Arms — 349:-

ETT ROLLSPEL MED KLASSISK ANIME GRAFIK,
BRA MUSIK OCH EN GRIPANDE HANDLING.
TRE FRÄMLINGAR MÖTS OCH KÄMPAR FÖR ETT GEMENSAMT MÅL - RÄDDA VÄRLDEN

Brave Fencer Musashi — 439:-

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÄSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD
INNEHÅLLER DESSUTOM ETT SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8

Brigandine — 439:-

ÄNNU ETT LYSANDE STRATEGI RPG FRÅN ATLUS
IMPONERANDE 3D POLYGONSTRIDER
HINDRA DEN ONDE KEJSAREN FRÅN ATT FÖRSTÖRA KONTINENTEN FORSENA I ETT FULLSKALIGT KRIG

Bushido Blade 2 — 439:-

PLAYSTATIONS MEST REALISTISKA FIGHTINGSPEL ÄR NU ÄNNU BÄTTRE !!
18 OLIKA KARAKTÄRER, MÅNGA OLIKA ARENOR.
MYCKET MER ÄN BARA EN UPPFÖLJARE.

Saga Frontier — 439:-

MAGIKER, ROBOTAR, DÅRAR OCH HJÄLTAR MÖTS.
VÄRLDEN OCH KARAKTÄRERNA UTVECKLAS STÄNDIGT OCH KOMMER ATT HÄNFÖRA DIG!
ROLLSPELSKLASSIKER FRÅN SQUARE

ÖVRIGA US SPEL

Clock Tower 2	Skräck / Action	439:-
Deception 2	Strategi / Rollspel	439:-
Einhänder	Shoot 'Em Up	439:-
Kartia	Rollspel	439:-
Tactics Ogre	RPG / Taktik	439:-
Tales Of Destiny	Rollspel	439:-

OFFICIELL METAL GEAR SOLID T-SHIRT

149:-

T-Shirt

Övriga T-Shirts

DRAGON BALL Z	199:-
PARASITE EVE	149:-
ZELDA 64	179:-
BRUCE LEE	149:-

BESTÄLLER DU 2 T-SHIRTS BJUDER VI PÅ FRAKTEN

GUIDER

UPPTÄCK ALLA HEMLIGHETER I DITT FAVORITSPEL

Alundra	Residant Evil 2
Breath Of Fire 3	Saga Frontier
Final Fantasy 7	Tactics Ogre
Final Fantasy Tactics	Tekken 3
Kartia	Tombraider 2
Metal Gear Solid	Tombraider 3
Parasite Eve	Xenogears

149:-

Beställning före 17.00

24h leverans*

* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Under 15 år? Skicka skriftlig beställning med föräldern underskrift.

Ospecificerade leveranser debiteras med 99:-

Vid order tillkommer postens avgifter

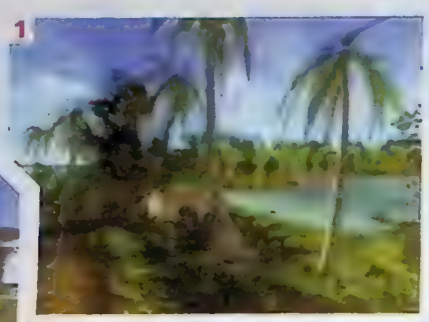
USA Flagg
Kräver Amerikansk eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

www.gameshop.nu

Minneskort Kompatibelt | En Spelare

■ UTGIVARE: Cryo ■ DISTRIBUTÖR: Okänd
■ UTVECKLARE: Cryo ■ SPELTYP: Peka och klicka-äventyr



[1] Lite grönt. [2] Om ändå spelet vore lika spännande som den här bilden. [3] Nej. Ingen där. [4] Ta på er läderkjolarna så det hettar till. [5] Hjälp de gamla.

Atlantis

Vad rösten säger hör inte ihop med hur läpparna rör sig. Dubbningen i Cryos *Atlantis* ställer till det ibland.

Moby Dick, den flygande Holländaren och Loch Ness-odjuret. Alla är de legender, precis som Atlantis. Alla känner till dem, men är de intressanta? Filmen Mannen från Atlantis, med Patrick Duffy, är så mycket intresse samtiden har agnat åt legenden. Tills nu.

Cryo är tillbaka med *Atlantis*. Och ja, det är *Versailles* fast med andra bilder.

Det är peka och klicka. Det är långsamt. Det är inga vapen. Det skulle vara fint att kunna saga att det gav hjärngymnastik. Men det gör det inte.

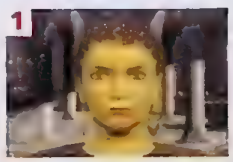
Du är Seth, en medhjälpare till Atlantis drottning, med förkärlek för mockakappor. Efter en sekvens utan någon given interaktivitet startar plötsligt handlingen i ett rum. Drottningen har blivit kidnappad. En hovman verkar vara väldigt ivrig att få ta över. Du ger dig av för att ta reda på exakt vad som händer. Så långt är det okej. Precis som i *Versailles* har Cryo här en lovande idé, men den håller inte.

De olika platserna är stora bilder. De är större än skärmen och är därför rundade så när man tittar runt ger de intrycket av en tredimensionell värld. Riktigt smart. Det skulle kunna leda till många snyggt renderade miljöer. Men varför blir det inte så med *Atlantis*? Grafiken påminner om det som finns bredvid banan i racingspel. Och det är okej när man åker förbi snabbt. Stannar man upp så är det inte lika snyggt. Och det är sådan grafik *Atlantis* erbjuder – stillastående – hela tiden.

Det lilla antalet valmöjligheter gör det än värre. I början är det nästan ingen aktivitet alls. Kala stenlagda ytor med två valmöjligheter – höger eller vänster. Åtskilliga dörrar att knacka på, men ingen är hemma. Valen är ofta förvirrande. Pilarna leder dig till kala stenväggar lite för ofta. Det kunde ha varit skrattretande – om det inte hade varit så irriterande.

Den enda pålitliga taktiken är att försöka allt. Gå till alla platser, från alla håll. Prata med alla karaktärer. Gör om det tills du kommer vidare.

Det går långsamt som en snigel och de långa laddningstiderna gör det ännu värre. *Atlantis* kan bara rekommenderas till de som verkligen gillar peka och klicka-spel. Än en gång utmanar Cryo PlayStations äventyrsmöjligheter. Tyvärr så använder de fel vapen.



[1] Hon gillar dig. Kanske. [2] En gammal, ointressant man. En av höjdpunkterna.

BETYG

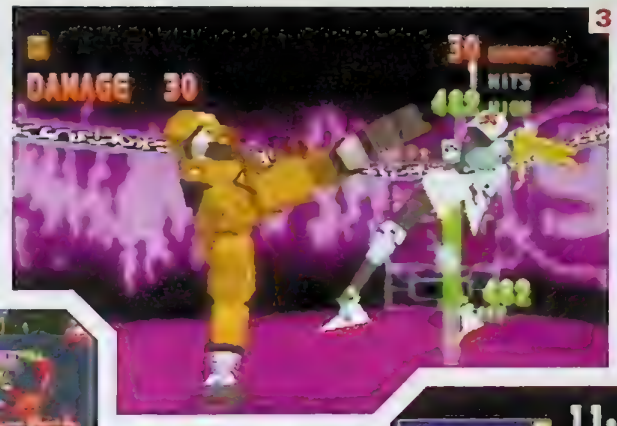
■ GRAFIK: Platt, plattare, plattast. Med en liten rundning. 5
■ SPELBARHET: Långsamt går det. Tre skivor att ta sig igenom. 5
■ HÅLLBARHET: Många roliga timmar med rundvandring. 6

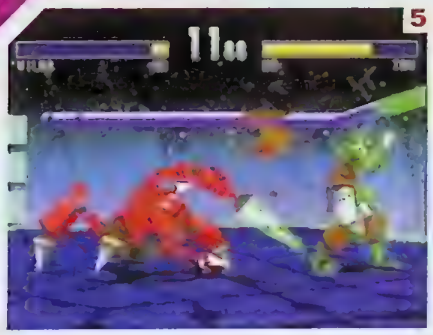
Ännu en bra idé från Cryo, som fanns kvar när utseendet och personligheten slängdes bort. De måste göra bättre ifrån sig.

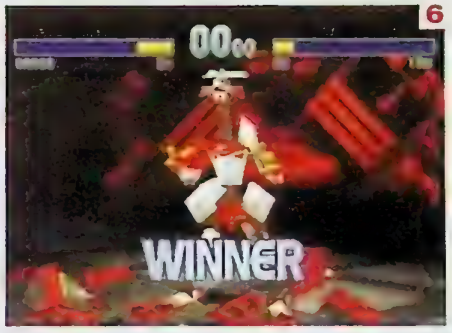
5 av 10

■ UTGIVARE:	Sony	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Xoom	■ SPELTYP:	Beat 'em up

[1] Att välja karaktär är sannerligen inte det lättaste. [2] Arenaförteckningen. [3] Där fick du. Ha! [4] Lite väl akrobatisk för att vara en robot tycker vi. [5] Spindlar är äckliga. [6] Likheterna med *Tekken* är uppenbara.







Zero Divide 2

Det första *Zero Divide*-spelet var knappast någon anledning till extas. Förväntningarna på uppföljaren är därför inte särskilt höga.

På åttiotalet kom *Transformers* och när de så småningom blev föråldrade tog *Power Rangers* över. Vi talar om robotar som kan förvandla sig. Avancerade leksaker. Eftersom *Zero Divide 2* innehåller liknande robotar som dessutom slåss borde spelet tilltala de flesta under 30. Mer än så behövs inte. Eller?

Konceptet i *Zero Divide* må vara en bra idé, men de som programmerade spelet verkar ha sovit de senaste åren. Det viktigaste inslaget i ett beat 'em up-spel balansen mellan karaktären och dennes rörelser. Kolla bara på *Tekken 3*, Kuma ska vara klumpigare än Xiaoyu. När vi ändå är inne på karaktärerna kan vi passa på att klaga på deras utseende. Vad är det för vits med att göra olika karaktärer om de inte blir personliga? Skulle någon vilja spela med din favoritkaraktär i exempelvis *Street Fighter Alpha 2* eller *Tekken 3* skulle du säkert neka honom, men i *Zero Divide 2* lär det inte bekomma dig det minsta.

Okej, tänk dig nu en match mellan Lo, en robot, och Tau, en enorm mekanisk spindel. Storleksskillnaden är inget märkligt i sig med tänke på att vi talar om en genre där skolflickor kan göra slarvsylta av enorma wrestling-brottare. Problemet är bara det att Los korta räckvidd innebär att majoriteten av attackerna gör exakt lika stor skada. Det är väldigt svårt att övertygas under sådana förhållanden.

En av de bästa sakerna med *Zero Divide 2* är att kamparna verkligen skadas på riktigt. Om man sparkar och slår tillräckligt länge på exempelvis ett ben kan det flyga av. När matchen är slut brukar båda kamparna vara rejält sönderslagna.

Det är svårt att känna någon större entusiasm för *Zero Divide 2*. Skulle det visa sig att dess utvecklare besökt Namco regelbundet varje timme skulle vi inte bli särskilt förvånade. På vissa ställen påminner *Zero Divide 2* så mycket om *Tekken* att det rent av är pinsamt. Genom att plagiera Namcos klassiker gräver Xoom på sätt och vis sin egen grav. *Zero Divide 2* kommer alltid att jämföras med det överlägsna *Tekken 3*. Det är inte på långa vägar tillräckligt originellt för att stå på egna ben.

BETYG

■ GRAFIK:	Ren men ointressant	6
■ SPELBARHET:	Inget nytt	5
■ HÅLLBARHET:	Massor av opersonliga karaktärer	5

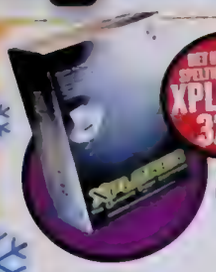
Ett medelmåttigt beat 'em up-spel. Vi spelar hellre *Tekken 1, 2* och *3*.

5 av 10

KÖPER, BYTER, SÄLJER NYA/BEGAGNADE SPEL OCH TILLBEHÖR REPARERAR/MODIFIERAR - NU MED 1 ÅRS GARANTI!

spelkompaniet

RING DYGNET RUNT:
08-20 22 15
ORDER INFO NYHETER



BEST HITTILLS SPELTILLBEHÖRET
XPLORER
329:-

Bli oddlig, få upp leveln snabbare i dina favoritspel plus mycket mer Med Xplorer kan du göra saker som du bara drömt om. Fungerar på JAP/USA/PAL spel

SURPRISE PAKETET 1449:- SPARA 399:-

KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Hemligt spel värde 449:-
REK.PRIS 1848:- DITT PRIS 1449:-

STARTPAKET

LILLA JUL PAKETET 1499:- SPARA 399:-

KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Valfritt spel (se paketspelsruta). Värde 499:-
REK.PRIS 1898:- DITT PRIS 1499:-

JUST NU! SONY PLAYSTATION 999KR INKL. ORIGINAL DUAL SHOCK KONTROLL

• Vid köp av valfritt paketspel. Gäller så länge lagret racker. Fler paketspel finns i butiken.

SUVERÄN JULKLAPP
DRAVE FENCER MUSASHI 529:-
Squaresoft nya och efterlängtade action rpg, Drave Fencer Musashi är ett både roligt och spännande spel inklusive Final Fantasy VII speltips demo-cd

SMARTA PAKETET 1599:- SPARA 380:-

KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Minneskort 120 block 299:-, 1 st X-tra Blaze handkontroll 150:-
REK.PRIS 1979:- DITT PRIS 1599:-

SUPER PAKETET 2130:- SPARA 465:-

KONSOL Sony Playstation med original Dual Shock handkontroll inkl. demo-Cd, scartkabel samt strömsladd.
BONUS Minneskort 15 block 200:-, 1 st original Sony Dual Shock handkontroll 329:- samt ett valfritt paketspel 499:-
REK.PRIS 2595:- DITT PRIS 2130:-

Mad Catz ratt 799:-
En av de bästa rattarna för dom hätaste och mest realistiska upplevelserna när du spelar dina favorit bilspel. Nu med Dual Shock funktion

Köp ett presentkort för minst 500:- och du har chansen att vinna Spelkompaniets häftiga
TOTAL GRAB
paket innehållande Spelet Guideboken + T-shirt (värde ca 1000 kr)

HÅRDA PAKET

Point Blank och G-con45 799:-
POINT BLANK Ett kul pistol-spel för hela familjen. Tusen-tals "targets" att sikta på. Upp till åtta spelare. G-CON45 Marknadens bästa ljuspistol. Obs! Fungerar endast med Gun-con spel

TOMB RAIDER III PACK 748:-

Lara Croft är tillbaka!
Core har gjort en remix med det bästa ur förra äventyren samt ett flertal nya inslag som gjordet till ett mycket uppskattat äventyrsspel
TOMB RAIDER III ORD. PRIS 849:-
REK.PRIS 848:- NU 748:-
SPARA 100:-

PARASITE EVE
SPEL + GUIDEBOK 649:-

SPELGUIDER fr 149:-
Fler Guider hittar du i butiken

HANDKONTROLLER 1 Dual Shock Sony original kontroll. Ett måste för alla Psx-ägare 329:- 2 Dual Jolt Ett bra alternativ till Sonys "skakande" kontroll. Välj grå/röd eller svart 299:- 3 Duo Shock Snygg "skakande" HK i genomskinlig plast 299:- 4 Handkontroll Kopia av Sonys standard-HK. Finns i blått, rött och genomskinligt 149:-

Aktuella Playstationspel

Azure Dreams	499:-
Blasto	409:-
Bomberman World	449:-
Breath of Fire 3	449:-
Colin McRae Rally	449:-
Command & Conquer PI	299:-
CDC Retaliation	499:-
Crash Bandicoot 3	RING
Duke Nukem - Time to kill	RING
Escape 007	499:-
Fifth Element	449:-
Future Cop. LAPD 2100	449:-
Int. Superstar Soccer 98	499:-
Madden NFL 99	449:-
Mega Man 8	439:-
Mega Man Battle & Chase	439:-
Nascar 99	499:-
NHL 99	449:-
Small Soldiers	479:-
Spyro the Dragon	449:-
Tekken 3	449:-
Tenchu	499:-
Test Drive 5	479:-
The Contract	479:-
Tiger Woods 99	479:-
Tomb Raider III	499:-
X-Men vs Street Fighter	449:-

USA Import

Drave Fencer med FFB demo	529:-
Dragonline	529:-
Dracula Blade 2	529:-
Clock Tower 2	519:-
Final Fantasy Tactics	449:-
Kagero Deception 2	499:-
Koriba	499:-
Master of Monster	499:-
Mega Man Legends	499:-
Metal Gear Solid	549:-
Parasite Eve m bl a FFB demo	499:-
Saga Frontier	499:-
Tales of Destiny	519:-
Tenchu	499:-
Xenogears	499:-

Tillbehör

Antennkabel	199:-
Förlängnings kabel för HK	99:-
Länkkabel	179:-
Mad Catz m Dual Shock funk	749:-
Minneskort 15 block	149:-
Minneskort 15 block (original)	229:-
Minneskort 120 block	299:-
Minneskort 480 block	499:-
Multitap	439:-
Mus	349:-
RGB-kabel & Guncon kontakt	199:-
Smart III Palconverter	349:-
Xplorer	329:-

ALLTID 100 TALS NYA OCH BEG. SPEL I LAGER.

JULENS BÄSTA PAKETSPEL

1 FORMULA 1 Årets upplaga av Formel 1 är ett av de bättre racing-spelen på marknaden **2 PITFALL 3D** Svinga i ligner, undvik svårupptackta fallor, undersök Maku ruinstaden. Allt i en 3D-värld utan like **3 MOTO RACER** Med över 35 banor och en meny där du kan göra egna banor håller detta motorcross spel länge **4 DEATHTRAP DUNGEON** Explosivt fightingspel i Tekken 3 anda (Dual Shock) **5 NHL 99** Detaljerat, snyggt och stämningsfullt med Arne Hegerfors som presentator. Gillar du NHL är det garanterat valuta för pengarna **6 RESIDENT EVIL 2** Upplev skrocken i Racoon City annu en gång i 1998 års bästa spel

JULENS SPEL & TILLBEHÖR

Scorpion 349:-
Upplev snabb action med den lätta Scorpion pistolen som ger dig perfekt kontroll och precision

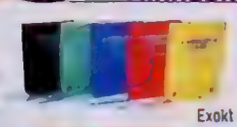
DIE HARD TRILOGY
Tre filmer, ett spel. Diljakt, 3D och pistolspel. Scorpion gör det lika roligt som Arcade.
Spel + Scorpio 600:-

NASCAR 99 För en fantastisk racing upplevelse, prova Nascars 17 grymma banor när racing är som bast 499:-

Minneskort 120 block
Samma kapacitet som 8 vanliga minneskort 299:-

Minneskort 480 block
Kraftfullt kort till lägsta pris för den mest inbitna gamer 499:-

MINNESKORT



Minneskort 15 block
Exakt kopia av Sonys original av högsta kvalité 149:-

ADRESS
SPELKOMPANIET
KAMMAKARGATAN 21
POSTNR: 111 60 STOCKHOLM
BESTÄLL DYGNET RUNT:
TEL 08-20 22 15 FAX 08-411 86 30
E-POST order@spelkompaniet.com
ÖPPET MÅN-FRE 11-18 LÖR 11-15

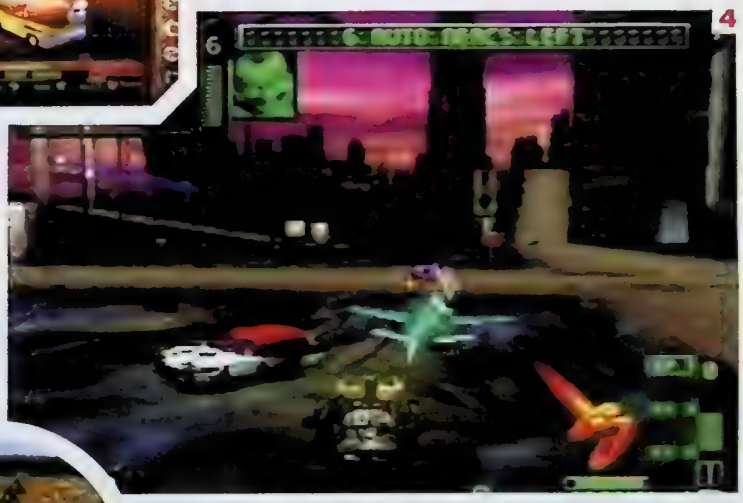
KÖPINFO
Ring, faxa eller skicka in din beställning redan idag. Det gör också bra att beställa via vår webbsida. Vi lämnar två års garanti på nya konsoler och 3 mån på begagnade konsoler. Om du är under 18 år måste vi ha målsmans underskrift. Postens avgifter (55:-/brev och 115:-/paket) löser du inte ut paketet debiteras vi 225:- för kraften. Obs! Vid köp av konsol tillkommer en expavgift på 50:- Alla priser är inkl moms och med reservation för ev prisändringar

Kompatibelt | Kompatibelt | Två Spelare

■ UTGIVARE: GTI ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Singletrac ■ SPELTYP: Racing

Rogue Trip

Måndag: Kom till flygplatsen. Hämtade en buss, som exploderade.
Tisdag: Blev kidnappad av en Elvis-imitatör, som också exploderade.
Onsdag: Hyrde en pansarbil...



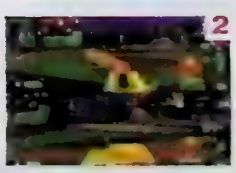
[1] Likheten med *Twisted Metal* är uppenbar. [2] Kör försiktigt och döda andra. [3] Korvbil. Inte särskilt skrämmande. [4] Välj vapen och ha ihjäl din kompis.

Ända sedan strålkastarna på James Bonds bil i *Goldfinger* förvandlades till kulsprutor har människor fascinerats av tanken på att köra fort och kunna döda samtidigt. Tyvärr har detta sällan gått att kombinera i spel. Mål som rör sig fort är svårare att träffa än stillastående (byggnader) eller långsamma (fotgängare). Å andra sidan kan inte bilar stiga åt sidan för att undvika inkommande skott och de är inte speciellt bra gjorda för kamouflage. Taktisk sett så handlar det oftast om att få motståndarna att köra precis framför dig så att de går att skjuta.

De enda spelen som lyckats kombinera bilar och vapen är *Twisted Metal 1* och *2*. Det beror på att det handlade om svaga vapen och starka bilar. Att du vann berodde på att du körde bra. I *Rogue Trip* är det helt tvärtom: dödliga vapen och bilar av Trabant-kvalité. Du är en taxichaufför, som skall hämta turister och ta dem till en känd plats och på så sätt tjäna mycket pengar. Men egentligen handlar det om att förstöra de andra bilarna. Det är komplicerat eftersom de bästa vapnen fungerar på långt håll och bilarna verkar kunna flyga.

Okej, vi väntade oss inte *Colin McRae*, men även med analoga kontroller så finns det mycket att kvar att önska. Att svänga resulterar i att bilen snurrar runt och det känns som om den inte har någon kontakt med vägbanan. Att faktum som blir uppenbart när du kör över vattenpolar.

Det kommer inte som en överraskning att *Rogue Trip* är roligast när man spelar två stycken. Att jaga en kompis och krossa dem med en korv som sitter ovanpå en korvbil är roligt, men knappast värt priset om man är själv. Om det fanns lite mer substans under motorkomiken och det kändes som om du korde en bil och inte en svavare skulle *Rogue Trip* kunna vara underhållande. Som det är nu har spelbarheten gått lite för många mil och de originella idéerna faller platt innan spelet blir något annat än en skrothög.



[1] Skaffa en doktor, snabbt! [2] Delad skärm fungerar bra och fördubblar nöjet.

TURISTSÄSONG

Målet i *Rogue Trip* är att kidnappa turister, köra dem till turistattraktioner och skinna dem på pengar. Sanningen är att det på alla nivåer är enklare att strunta i turisterna och istället ge sig på sina konkurrenter. Problemet är att pengarna man tjänar bara täcker reparationskostnaderna för bilen och det finns redan tillräckligt med pengar utspritt för det.

BETYG

■ GRAFIK:	Snygga banor, men tråkiga effekter. *7*	De originella idéerna är inte tillräckligt bra för att övervinna förutsägbarheten i spelet. Överlag är det *Rogue Trip* bra, men det faller på köregenskaperna.
■ SPELBARHET:	Kul, men inte så mycket körglädje. *6*	
■ HÅLLBARHET:	Hyfsad, men inte så många utmaningar. *6*	

6 av 10

[1-2] De grafiska detaljerna är mycket bra, men spelet går så fort att du bara kan njuta av dem under reprisen. [3-5] Det finns en massa olika motorcyklar och vyer att välja från.

Moto Racer 2

Delphine återvänder till tvåhjuligt röj med en uppföljare till den utmärkta Moto Racer – men är den ett steg framåt eller ett bakåt?

[1] Wheelies och andra tricks är möjliga. [2] Det är svårt att vinna.

Racingspel är bland de popularaste spelen for PlayStation, med dussin av olika titlar på marknaden och fler som kommer varje månad har fansen mycket att valja på. Vare sig du vill kora omkring bland bergsvagar, branna gummi i Formel 1 eller skjuta på motståndarna medan du kor finns det en titel for dig. Racingfans har det bra, forutom ett undantag: av någon anledning har det inte kommit många motorcykelspel.

Tills nu. En av de som dragit fordel av att det inte funnits några sådana titlar var Delphines extremt roliga Moto Racer (8/10). Den forsta titten på *Moto Racer 2* lämnar en inte heller besviken. *Moto Racer 2* har både superbike roadracing och off-road tavlingar, med åtta olika bågar att valja mellan i varje kategori. Det är 30 banor i fem olika miljoer runt i världen, flera masterskap att tavla i, split screen for två spelare och t.o.m en banskapare i 3D.

Sjalva spelet ser också bra ut. Menyerna är snygga och enkla att hitta i och spelet har samma höga spelbarhet och är lika beroendeframkallande som originalet. Det mest imponernade med *Moto Racer 2* är med den höga hastighet landskapet susar forbi din polygonhoj, framfor allt i superbike-tävlingarna. Få spel övertygar en som det här att man mer eller mindre kastas mot tv-skärmen. Det är väldigt latt att forstå hur knäppa riktiga motorcyklister måste vara.

Tyvärr kommer all denna hastighet till priset av smidighet. Det är inte så att *Moto Racer 2* är ryckigt, det är bara inte så flytande som det borde vara. Det är något man knappt tänker på när man tittar på spelet, men nar du spelat det ett tag märker du hur skrämmande långt varje ruta tar dig när du kor i 300 km/h i en skarp kurva. Om du inte bromsar i tid eller svänger

DET MEST IMPONERNADE MED *MOTO RACER 2* ÄR MED DEN HÖGA HASTIGHET LANDSKAPET SUSAR FÖRBI DIN POLYGONHOJ, FRAMFÖR ALLT I SUPERBIKE-TÄVLINGARNA.

Det finns 30 nya banor och åtta hojar att välja mellan.

Två Spelare | Minneskort | Kompatibelt

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: Electronic Arts

■ UTVECKLARE: Delphine ■ SPELTYP: Racing

Tyvärr är *Moto Racer 2* ett spel som ser bättre ut än vad det är att spela.

DET ÄR INTE SÅ ATT *MOTO RACER 2* ÄR ETT DÅLIGT RACINGSPEL, MEN DET HÅLLER INTE SAMMA HÖGA STANDARD SOM SIN FÖREGÅNGARE.

en mikrosekund för sent, är du redan inne i nästa ruta av animationen, vilket normalt sett innebar att det redan är kört.

Det här vore inte ett sådant problem, men det hänger ihop med andra problem i spelet. Till att börja med är datorbågarna mycket bra, de gör aldrig misstag och kan köra hur fort som helst när som helst. Kombinera detta med väldigt korta race (tre eller fyra varv, högst) och extremt svåra banor – och du får ett väldigt svårt spel. Inte nog med att det är enkelt att krascha, men en liten törn mot sidan av vägen och du kan förlora hela racet, för du har inte tid nog att hinna ikapp. Slutresultatet är ett spel som kan vara väldigt frustrerande om du inte begåvats med Stålmannens reflexer och Einsteins koncentrationsförmåga.

Som tur är kan du göra egna, långa banor (såväl längden på banan som antalet varv). Men det är lite irriterande att själv behöva korrigera spelet när de väldigt enkelt kunde ha undvikit detta genom att göra banorna lite längre och datormotståndarna lite mindre perfekta. Det är inte så att *Moto Racer 2* är ett dåligt racingspel – det är väldigt roligt, framför allt när man kör de långsammare off-road-cyklarna och när man spelar i split screen med en polare – men det håller inte samma höga standard som sin föregångare.

Off road-hojarnas låga hastighet gör dem roliga att köra.

BANA VÄGEN...

Det bästa med *Moto Racer 2* är den nya banskaparen som låter dig designa banor precis som du själv vill ha dem. Du kan även använda dem för ett mästerskap. Om bara standardbanorna varit lika bra...

[1] Du kan redigera existerande banor, eller... [2-4] skapa nya, som är bättre och roligare, sen... [5] välja en visuell stil och... [6] testa din skapelse.

BETYG

■ GRAFIK:	Löjligt snabb, men inte smidig nog 7
■ SPELBARHET:	Enkelt och roligt, men sen ny besvikelse 7
■ HÅLLBARHET:	Massvis av race och en bandesigner 7

Betyget dras ned av många småsaker. *Moto Racer 2* är en bra racer, men tyvärr inte extremt bra.

7

av 10

GAME SHOP BOYS

DATA-TV SPEL I ALLA FORMAT

PlayStation

N64

www.gameshop.se

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGAGNAT

VI HAR SVERIGES ABSOLUT BÄSTA INBYTESPRISER

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGA

KÖPER • BYTER • SÄLJER • UTHYRES • NYTT • BEGA

METAL GEAR SOLID

499:-

(USA)

NY!

599:-

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

STORT UTBUD AV SPEL & TILLBEHÖR I ALLA FORMAT

F-ZERO X

579:-

NY!

TOMB RAIDER III

PSX

449:-

PC

349:-

1080°

599:-

NY!

Grim Fandango

479:-

299:-

PC-spel från 50:-

PLAYSTATION SPEL från 100:-

PlayStation

NINTENDO 64 999

200:-*

*Vid köp av ett valfritt spel

Våra bytesregler

När vi byter spel så är det **begagnat mot begagnat**, ett mot ett inom **samma format** märkta med **våra klistermärken**, för dagens begagnade pris minus 50kr. Bytena galler **ej** PC- och Mac-spel. Vid inbyten får du ett tillgodokvitto på den aktuella summan. Önskas oppet köp ska ni **begära plombering**. Utpriset på begagnade spel/spelmaskiner påverkas ej om bruksanvisningen eller originalforpackningen saknas.

www.gameshop.se

TIPS

Hör du till dem som tycker att man **ska klara alla spel** helt på egen hand?
Då gör du bäst i att bläddra **förbi de här sidorna...**

COLONY WARS VENGEANCE

Ni som spanat in recensionen av detta spel på sidan 72 vet vad vi tycker om det. *Colony Wars: Vengeance* är inte bara bra. Det är det bästa rymdspelet som över huvud taget slappts till PlayStation. Men lätt är det inte, så här kommer några användbara fusk för att hjälpa er lite på traven.

STORMLORD
Stäng av alla fusk

VAMPIRE
Osarbarhet

TORNADO
Alla vapen

DARK ANGEL
Vapnen kan ej överhettas

CHIMERA
Oändligt med sekundära vapen

AVALANCHE
Oändligt med afterburner

HYDRA
Massor av tokens

THUNDERCHILD
Alla skepp tillgängliga

DEMON
Välj uppdrag eller slutsekvens

S.C.A.R.S.

Att köra ikapp med bilar modellerade efter djur låter kanske lite underligt. Men det är just vad detta racingspel från Vivid Image går ut på. För er som inte orkar kämpa er fram till första plats i varje lopp kommer här några fusk som gör att ni ändå kan få ta del av spelets dolda godbitar.

GLASSX Crystal Grand Prix
DESERT Crystal Grand Prix + bonusbil Scorpion
ROCKYY Crystal + Diamond Grand Prix
RATTLE Crystal + Diamond Grand Prix + bonusbilar Scorpion och Cobra
ZDPEAK Alla Grand Prix-turneringar
XPERTS Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode
RUNNER Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode + bonusbil Guepard
MYSTER Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode + bonusbil Panthere
ALLVID Alla Grand Prix-turneringar + Mirror Mode + alla bonusbilar

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1 och 2! Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

FAQ

Fråga: Hejl jag undrar om ni har några koder till *Red Alert*? Hoppas att ni kan svara mig.

Vi har allihop. Och vi delar gärna med oss av härligheten. Håll till godo!

Allierades lösenord
Nivå Lösenord
1 INGET BEHÖVS
2 CEA9HV54X
3 HSHWGN76Z
4 RMKIWM2VE
5 FE7HSPG42
6 5R5DIGVBZ
7 9GI860S39
8 HXX8BOSV7
9 9BXMD4CIB
10 U9EFYLFP
11 LZRNGMMLP
12 I7VLVGV3V
13 IODOBDIM3
14 VOXOUARY
15 XN3PYVA7Y

Sovjets lösenord
Nivå Lösenord
1 INGET BEHÖVS
2 VMBWOQ284
3 XN37MCCSO
4 LHO6FZZQL
5 BUVV2OLFF
6 AVYQ1OYA8
7 LZRJTMQAN
8 YQX4C9GFH
9 IQESO8LEO
10 RKPOUOXJA
11 CDLKYL7Q4
12 8TSGGDK25
13 X5CDEOKN8
14 DV7RH6UUZ

MOTO RACER 2

Uppföljaren till Delphines *Moto Racer* blev kanske inte så välgjord som vi hade hoppats. Men som det gamla ordspråket säger: "allting blir roligare med några bra fusk". Skriv in följande koder istället för ditt namn.

CDNALSI Alla banor

CTEKCOP Minihojar

CESREVER Bakvända banor

Dessutom finns det en hemlig bonusnivå som kan nås om man trycker in sekvensen R1, R2, Upp, Vänster, Triangel på titelskärmen.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några fusk- eller spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna! Du kan även ringa till Sony Hotline på nummer 0719-10 311. Samtalet kostar 5 kr.

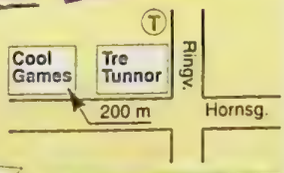
COOL GAMES

http://fly.to/coolgames

TV-SPEL & PC-SPEL

KÖPER • BYTER • SÄLJER

NYTT & BEGAGNAT



SONY DUAL-SHOCK KONTROLL 249:-

SONY MINNES-KORT 149:-

• Ring, faxa eller maila in din order!!!
• Eller kom in i butiken!!!

Hornsg. 122 • Ⓣ - Zinkensdamm • Tel/Fax: 08-668 50 44

Äntligen är SEGA Här!

Dreamcast.

Ring för Pris

KILLER 350:-

RGB 100:-

Multi Tap

Utbytes Lins Modul

Panther Gun

Smart 2

PlayStation Mus

Video-CD Modul

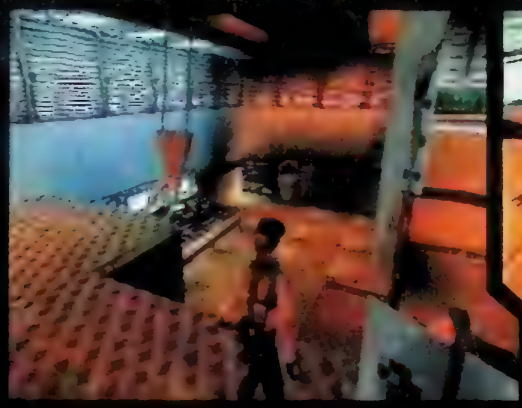
FiXAReN

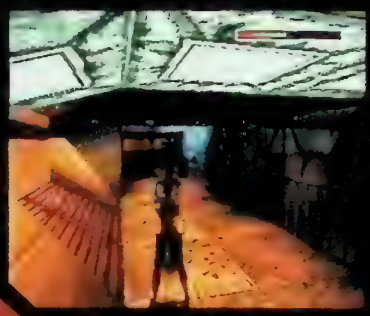
ÖPPET KL: 11-19

031-657626

Även om du skulle smörja in din PlayStations mage med väldoftande oljor skulle inte det garantera att något roligt hände. Alternativet: placera skivan i din PlayStation och njut av pugilism, magiska drakar, rymdkrig och dansande. Visst ja, det finns en tjej med shorts också.

Tomb Raider 3





Utforska Area 51 i den här spelbara demon. Kolla in hennes nya rörelser, hon kanske har åldrats, men hon kan fortfarande röja loss!

- Utgivare: Eidos
- Speltyp: Äventyr
- Demotyp: Spelbar demo

Efter alla spekulationer, diskussioner, anklagelser och gud vet vad, kommer det: Fortsättningen på unga fröken Lara Crofts äventyr, en jakt på några radioaktiva stenar. Den här gången avbildas Lara med högre upplösning som ger spelet extrem skärpa. Det är denna modifiering som gör att spelets fem områden – Indien, London, Nevada, en ö i Stilla havet och Antarktis – blir så härliga att titta på. Ett intressant tillägg till Laras rörelseschema är att hon nu kan krypa. Vid vissa tillfällen är denna rörelse ett måste för att kunna ta sig vidare i spelet och för att undvika upptäckt av otäcka busar. Längs vägen stöter den här orädda kvinnan på arga infödingar, maneter, krokodiler, SWAT-team och, konstigt nog, en val. Vad du nu kommer få lägga dina fuktiga händer på är den berömda Area 51 på Nevadanivån.

■ Kontroller
(analog kompatibla)

- ◎ Hoppa (vänster, höger, framåt eller bakåt med hjälp av styrkorset)
- ◎ Rulla runt
- △ Dra pistoler
- ⊗ Skjut (eller plocka upp föremål)
- □ Ändra vy
- □ Ta ett steg vänster/höger/framåt/bakåt.
- ○ Kura ihop (plus styrkorset för att krypa)

■ Observera
Tryck inte flera gånger på R2-knappen. Det kan medföra att mjukvaran går sönder. Det här är en tidig version... så gör det inte.

■ Ytterligare information
Nästa månad kommer den definitiva recensionen av Tomb Raider 3. Kommer den leva upp till sina föregångare? Läs och lär.

Spyro The Dragon

- Utgivare: SCEE
- Speltyp: Äventyr
- Demotyp: Spelbar demo

Den märkliga, lila, eldsprutande draken kommer nu till stan. Nu kan du själv se varför vi blev så exalterade över den här lilla draken. Spyro erbjuder en imponerande 3D värld på PlayStation. Ditt uppdrag är att fria dina drakkompisar som fångslats inuti kristallstatyer av den genuint otrevlige Gnorc. Håll också ögonen öppna efter en stulen skatt. Den här demon innehåller en hel del av det totala spelet.

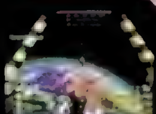
Kontroller
(analog kompatibel)

- ⊗ Hoppa (tryck igen för att glida)
- ◎ Spruta eld
- ◎ Spring
- ⓐ Stoppar Spyro när han glider genom luften (ändrar även kameravinkeln)
- ⊡/⊡ Rulla åt sidan
- ⊡/⊡ Vänster/höger kameravinkel

Övriga inslag
Du har väldigt stor frihet att upptäcka saker och ting i det här spelet. Du har också väldigt stor rörelsefrihet, till skillnad från andra spel. Uppdragen på varje nivå kan lösas i vilken ordning du vill. Precis som i verkliga livet. Härligt.

Ytterligare information
Du kan läsa en fullständig recension av spelet i det här numret.

Colony Wars Vengeance



- Utgivare: Psygnosis
- Speltyp: Shoot 'em up
- Demotyp: Spelbar demo

Eeeeeeeeeeeeeeeeoooooooooooowwwwwww! Så låter det när raketerna viner genom rymden. Den här uppföljaren är så polerad att man kunde tro den var gjord av guld. Du är en nyutexaminerad starfighterpilot som, i frihetens och skjutandets namn, eh, skjuter på saker. Men det är inte allt. Framgång eller misslyckande i en nivå påverkar de andra. Strular du till det för mycket blir dina uppdrag svårare och mer desperata. Kontrollen är inledningsvis svår, men håll ut. Demon innehåller ett par uppdrag för dig att sätta tänderna i.

Kontroller

- ↑ Dyk
- ↓ Stig
- ← Luta vänster
- → Luta höger
- ⊡ Rolla åt vänster
- ⊡ Rolla åt höger
- ⊡ Accelerera framåt
- ⊡ Accelerera bakåt
- ⊡+⊡ (båda samtidigt) Efterbrännkammare
- ⊗ Skjut
- ◎ Välj vapen
- ◎ Aptera sekundärt vapen
- ◎ (igen) Avfyra sekundärt vapen
- ⓐ Välj bland sekundära vapen
- ⊟ Ändra vy

Övriga inslag
3D radarn är ganska svår att förstå. Vid en del tillfällen kan den vara ganska odistinkt. Men det är en fördel om du lär dig den om du ska bli en intergalaktisk pilot.

Ytterligare information
Du kan läsa en fullständig recension av spelet i det här numret.

Bust a Groove

- Utgivare: SCEE
- Speltyp: Danssimulator
- Demotyp: Spelbar demo

Det här är ett svajande, buggande, hoppande och böljande spel. Slåss genom icke kontakt. "Utrytma" dina kompisar med några rörelser som skulle få Travolta att bli grön av avund. Det här är fantastiskt bra utformade dansare som du kontrollerar. Men tappa inte takten för då förlorar du. Grundtanken med spelet är enkelt. Tryck på rätt knapp när du uppmanas att göra detta. Snart kommer du uppmanas att trycka fram olika kombos, innan nästa takt. Enkelt, men hysteriskt rolig, framför allt när man är två spelare. I demon kan du vara Heat eller Pinky, en eller två spelare.

Kontroller

Följ anvisningarna på skärmen.

Övriga inslag

Under en hektisk danstävling kommer kameran att svänga till dansaren under vissa delar. Det är då ett tillfälle att showa extra mycket.

Ytterligare information

Spelet recenserades i Svenska PlayStation-Magasinet 11, där det fick betyget 8 av 10.

Victory Boxing 2

- Utgivare: JVC
- Speltyp: Boxningssimulator
- Demotyp: Spelbar demo

Det här spelet kommer mycket nära verkligheten när det handlar om att platta till delar av motståndarens ansikte. Inga special moves. Inga hopplöst svåra kombos. Bara boxning. Det finns två mätare att hålla reda på. Den övre visar hur nära du är att bli knockad. Den undre visar hur nära kollaps du är. Den övre mätaren återhämtar sig med tiden, men den undre måste räcka matchen ut, så lite avancerat fotarbete är ett måste. På demon boxas du sista ronden av en match som boxaren Lennox Hedges.

Kontroller

- Skydda kroppen
- Kroppsslag
- Skydda ansikte
- Slå mot ansiktet
- Svaja
- Specialslag
- Pause
- Häckla

Övriga inslag

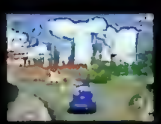
Det är viktigt att du skyddar dig i trängda lägen och lär dig snabba attacker. Kroppsslag – som sänker din motståndares ork – är en säker väg till seger.

Ytterligare information

Victory Boxing 2 recenserades i Svenska PlayStation-Magasinet 11, där det fick betyget 8 av 10.

Wreckin' Crew

- Utgivare: Telstar Electronic Studios
- Speltyp: Racing
- Demotyp: Spelbar demo



Tecknat nöje är vad som här erbjuds. Ja, det är racing, men det är så fullpackat av powerups, add-ons, vapen och allt annat möjligt. Det är lika viktigt att lära sig använda maskingeväret som det är att köra bilen. Bränn runt banorna, det är en bra idé att plocka upp så många stjärnor som möjligt. Dessa objekt ger dig mer kraft till dina attacker och två special moves att pensionera dina motståndare med. Med detta sagt kan vi meddela att det finns massvis av alternativa vägar. Bilarna uppför sig inte alls som verkliga bilar, man kan göra riktigt roliga tricks med dem. På skivan finns ett enspelarrace från banan i Sydney.

Kontroll

(analog kompatibelt)

- ⊗ Accelerera
- ◎ Bromsa/bakåt
- △ Ändra vy
- ▭/▭ Skjut vänster/höger
- ▭ Skjuter allt möjligt ur bagageluckan

Övriga inslag

Spelets figurer är alla möjliga, från den galna vetenskapsmannen Sir Nitrous till de siamesiska tvillingarna Kane och Abel. Varje karaktär har sin bil med sina egenskaper och vapen.

Sentinel Returns

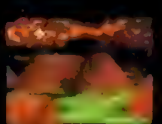
- Utgivare: Psygnosis
- Speltyp: Strategi
- Demotyp: Spelbar demo

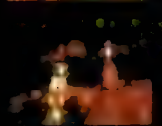
Meningen med spelet är att nå och absorbera Sentinel genom att bygga stenblock, på olika platåer, för att få samma höjd som den. Du måste teleportera dig genom landet för att hitta nya bergskammar närmre Sentinel. Genom att placera ut block med robotar på (dessa robotar är kopior av dig själv), kan du teleportera dig till ett nytt block. Fortsätt med detta tills du är tillräckligt nära Sentinel. Energi får du genom att absorbera saker. Irriterande nog kommer Sentinel tömma dig på energi ju närmre du kommer, så du måste röra dig snabbt, hitta träd och absorbera upp vad som finns tillhanda. Låter obegripligt, men är roligt. Lycka till!

Kontroller

Muskompatibelt – musen måste vara inkopplad i port 1 och en handkontroll i port 2.

- △ Skapa träd
- ◎ Steg 1, skapa block för att få höjd
- ◎ Steg 2, skapa robot, ställ den sen på klippblock
- ⊗ Steg 3, byt roboten och upprepa steg 1 & 2 tills du är högre än Sentinel. Absorbera Sentinel och du har klarat nivån.
- ↑ Scanna upp
- ↓ Scanna ned
- ← Scanna vänster
- → Scanna höger
- ▭ Absorbera
- ▭ Lås skärm/byt kamera
- ▭ Rotera 180 grader
- ▭ Hyperrymd





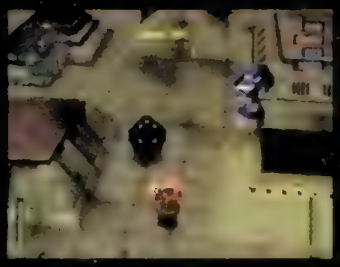
Övriga inslag

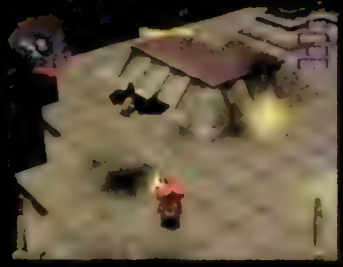
Det fullständiga spelet har hela 650 nivåer, delat på fyra olika teman: jord, luft, vind och eld. Musiken står skräckmästaren John Carpenter för (Alla Helgons Blodiga Natt).

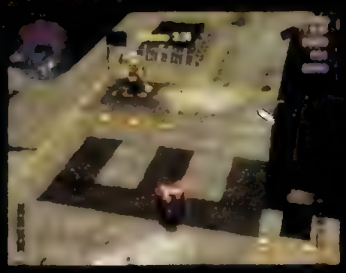
Ytterligare information

Spelet recenserades i Svenska PlayStation Magasinet UK PSM 36, där det fick betyget 5 av 10.

Future Cop: LAPD







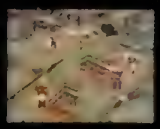
■ Utgivare: Electronic Arts
■ Speltyp: Shoot 'em up
■ Demotyp: Spelbar demo

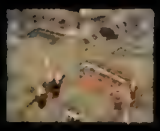
Det här är en massa rymdpoliser som far runt och skjuter på saker. Fast det är mycket mer än så. Det är ett tredjepersons actionspel med pussel, bossar, en mängd olika tuffa vapen och ett fantastiskt tvåspelarmode. Spelet är uppbyggt som en labyrint, lite plattformsstuk och eldkastare. Skivan innehåller ett en- eller tvåspelarspel som utspelar sig i Urban Jungle-sektionen.

■ Kontroller
◎ Bomber
⊗ Raketer
◎ Gevär
△ Hoppa
R1/R2 Sidsteppa vänster/höger
L1/L2 Omvandla farkosten

■ Övriga inslag
Spelet har ett tvåspelarmode där man samarbetar, här med vertikal split screen som separarerar era intresseområden. Uppdragen kan utföras med en eller två spelare.

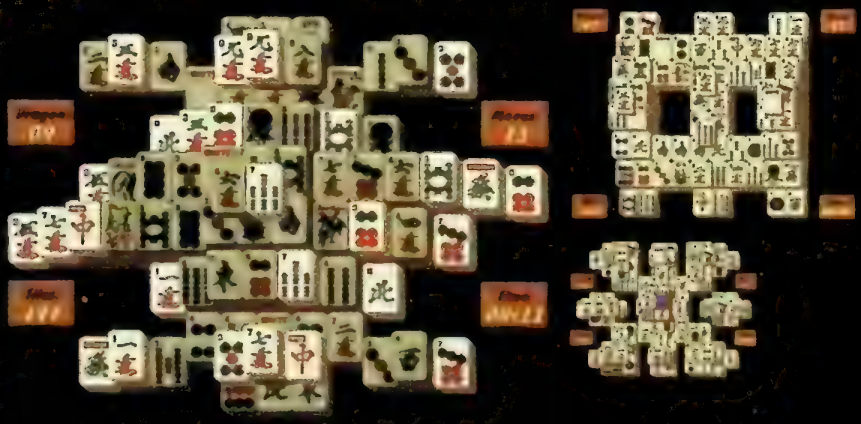
■ Ytterligare information
Spelet recenserades i Svenska PlayStation-Magasinet 11, där det fick betyget 8 av 10.





Mah Jongg

■ Utgivare: Yaroze
■ Speltyp: Pussel
■ Demotyp: Spelbar demo



Ni som gillar att spöa aliens med lasersträlar kan springa ut i skogen. Resten kan stanna kvar. Det är här ett klassiskt, uraldrigt kinesiskt spel för en spelare. Man kan säga att det här flera likheter med att lägga patiens. Det gäller att para ihop brickorna av samma sort - när du gjort detta lyfts de av från spelet. Svårigheten ligger i att bara brickor som är frilagda kan användas. De kinesiska symbolerna sommar, vår, vinter och höst kan paras ihop med vad som helst. Kul för hela familjen, framför allt de äldre. Tryck select på titelskärmen för att få detaljer om kontrollen.

F1 98

■ Utgivare: Psygnosis
■ Speltyp: Racingsimulator
■ Demotyp: Rullande demo

Kolla, in. Den. Här! Det här är en aptitretare till Psygnosis *F1 98*. Luta dig tillbaka. Låtsas som om din stol vore formgjuten med fempunktsbälte och njut. Det är precis som att se på TV. Heja Schumi!

Alundra

■ Utgivare: Psygnosis
■ Speltyp: RPG
■ Demotyp: Rullande demo

Psygnosis fortsätter att imponera. Det här spelet fick 9/10. Observera den triangulära konstigheten, kolla sen in dig själv. Om du har på dig svart t-shirt, tajta svarta jeans och spetsiga moccaskor är det här ett spel för dig.

Net Yaroze

■ Utgivare: SCEE
■ Speltyp: Ehh, det är reklam
■ Demotyp: Video

Den här finns alltid där. Alltid redo att informera dig om att även du kan göra bälla spel som *Crash Bandicoot 3*, *Blast Radius* eller *Coneman*. Njut återigen av den scrollande texten och de statiska bilderna. Såg sen hejdå.

NÄSTA NUMMER

UTE DEN 21 JANUARI

ROLLCAGE

Är det Psygnosis bästa spel sedan *Wipeout 2097*? Vi provspelar och pratar med utvecklarna.

CRASH BANDICOOT 3

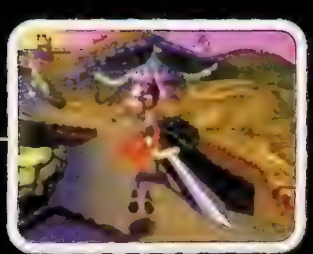
Recension och spelbar demo.

PLUS

***FIFA '99, Monkey Hero, Kensai, Asteroids, All Star Tennis, TOCA 2, Actua Soccer 3, R-Type Delta* och mycket mer.**

NÄSTA CD

- ***Crash Bandicoot 3*** – spelbar
- ***TOCA 2*** – spelbar
- ***Music*** – spelbar
- ***Formula 1 '98*** – spelbar
- ***O.D.T.*** – spelbar
- ***Psybadek*** – spelbar
- ***Moto Racer 2*** – spelbar
- ***Lemmings*** – spelbar
- ***Silent Hill*** – spelbar
- ***Brian Lara Cricket*** – spelbar

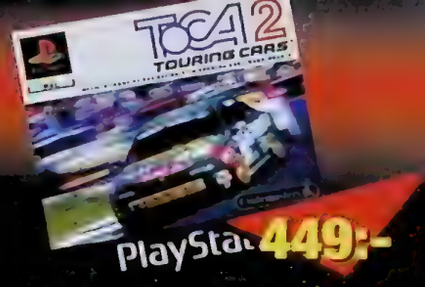


Nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

Tomb Raider 3
I detta tredje spel får du följa med på en resa över fem kontinenter. En märklig meteor har landat i Antarktis. Intill meteorer fann man fyra helgedomar som Lara måste hitta innan hon kan ta sig till Antarktis och lösa mysteriet. Detta kommer att visa sig bli det tuffaste uppdraget Laura någonsin gett sig in i.

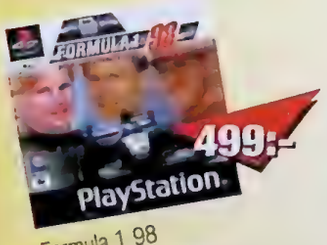


TOCA 2 Touring Car Championship
Alla 98 års BTCC team, bilar och banor.
9 nya internationella banor samt 7 nya sportbilar bl.a. Jaguar XJ220.
Föregångaren har sålt otroliga mängder och uppföljaren kommer inte att göra någon besviken. En riktig hit!

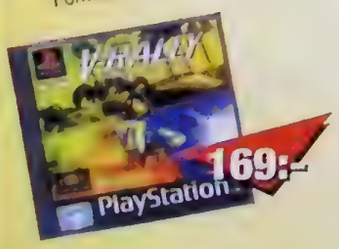
Cool Boarders 3
Ännu ett steg mot det fulländade. Halsbrytande grafik och banor som tänjer gränserna för det möjliga. Nya banor dyker upp allt eftersom du vinner. Snowboard när den är som bäst. 2 spelare med delad skärm och möjlighet att spela på två TV-apparater med linkkabel.

Colin McRae Rally

FIFA 99



Formula 1 98



V-Rally

Ridge Racer Type 4 JAP

PLAYSTATIONSPEL

NYHETER

Abes Exoddus Oddworld 2	449	Crash Bandicoot 3 Combo Pack	449	Pocket Fighters	499	Wild Arms	399
Actua Soccer 3	399	Escape O.D.T.	499	Rogue Trip	449	X-Men vs Street Fighter	499
Blasto	399	FIFA 99	459	San Fransisco Rush	449		
Brian Lara Cricket	469	Global Domination	499	Sensible Soccer Club Edition	449		
C3 Racing Car Construction	459	Hugo	399	Streak	449		
Cool Boarders 3	399	NBA Live 99	449	Test Drive 4x4	449		

ORDINARIE

Actua Golf 3	399	Colony Wars Vengeance	499	Int. Superstar Soccer 98	499	Resident Evil 2	499
Actua Tennis	399	C & C Retaliation	449	J. McGrath Supercross 98	449	Small Soldiers	449
Allied General	499	Constructor	469	Kula World	399	Spyro the Dragon	419
All Stars Tennis	449	Dead or Alive	399	Lemmings Collectors Ed.	449	Street Fighter 2 Collection	499
Alundra	449	Diablo	399	Madden 99	449	Tekken 3	449
Apocalypse	449	Duke Nukem Time to Kill	449	Medievil	449	Tenchu	499
Azure Dreams	499	Everybodys Golf	399	Mortal Kombat 4	399	Test Drive 5	449
Bomberman World	399	Exhumed	349	Moto Racer 2	449	Theme Hospital	399
Breath of Fire 3	449	Fifth Element	399	Need for Speed 3	399	Tomb Raider 2	399
Broken Sword 2	419	Final Fantasy 7	469	NHL 99	449	Tomb Raider 3	449
Caesars Palace 2	449	Formula One 97	329	Ninja	499	Unholy War	449
Casper	349	Formula One 98	499	Point Blank	399	Warcraft 2	329
Circuit Breakers	399	Future Cop LAPD 2100	449	Point Blank inkl.pistol	699	Victory Boxing 2	499
Clock Tower	349	Gran Turismo	449	Premier Manager 98	399	Vigilante 8	449
Colin McRae Rally	449	Heart of Darkness	469	Rage Racer	469	WWF Warzone	449

PLATINUM/BUDGET

Air Combat	249	Formula One	249	NHL Powerplay 98	249	Soviet Strike	249
Alien Trilogy	249	Grand Theft Auto	249	Oddworld	249	Tekken 2	249
Auto Destruct	249	Hercules	249	Overboard	249	Tennis Arena	249
Ayrton Senna Kart Duel 2	249	Hexen	249	Pandemonium	249	Time Crisis	249
Bushido Blade	249	International Track & Field	249	Pandemonium 2	249	Toca Touring Car	249
Bust A Move 2	249	Jersey Devil	249	Pitfall 3D	249	Tomb Raider	249
Command & Conquer	249	Jurassic Park the Lost World	249	Porsche Challenge	249	True Pinball	249
Crash Bandicoot	249	MDK	249	Pro Pinball Timeshock	249	V-Rally	249
CROC	249	Mickeys Wild Adventure	249	Ray Tracers	249	Wipe Out 2097	249
Destruction Derby	249	Micro Machines V3	249	Rayman	249	World Cup 98	249
Destruction Derby 2	249	Mortal Kombat Trilogy	249	Resident Evil	249	Worms	249
Die Hard Trilogy	249	Need for Speed	249	Ridge Racer Revolution	249	VS	249
Felony 11-79	249	NHL 98	249	Road Rash	249	X-Men	249

REA

Actua Soccer	169	Darklight Conflict	199	NHL Face Off 97	199	Tunnel B1	199
Chill	169	Explosive Racing	199	One	199	V-Rally	199
Crypt Killer	199	Motormash	199	Total NBA 97	199	Whizz	199

IMPORT

Bravo Fencer USA	499	NHL Face Off 99USA	449	Rogue Trip VacationUSA	499
Bushido Blade 2 USA	499	Ogre BattleUSA	499	Star Ocean Second StoryJAP	699
C The Contra Adventure USA	499	Parasite EveUSA	499	Street Fighter Zero 3JAP	799
Elemental Gearbolt USA	499	Pocket FighterUSA	499	Tactics OgreUSA	399
Granstream Saga USA	499	R4 Ridge Racer 4 + R4 Pad.JAP	999	Tales of DestinyUSA	499
Gun Baaru Point Blank 2 JAP	699	R4 Ridge Racer 4JAP	699	Trap GunnerUSA	499
Kartia USA	499	Rally Cross 2USA	499	XenogearsUSA	499
Monster RancherUSA	429	Rival SchoolsUSA	499		

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15

BASENHETER

STANDARDPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, cd-ställ, scartkabel, manual samt två års garanti. OBS! Priset 995:- gäller enbart om du väljer köpa ett av basenhetsspelen till höger.

995:-

DU SPARAR 400:

GIGANTPAKETET

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller Dual Shock varav en original, två valfria spel, RGB-kabel för bättre bild, 16 ggrs minneskort, två förlängningskablar a´två meter, cd-ställ, strömkabel, scartkabel, manual samt två års garanti.

2695:-

DU SPARAR 1100:

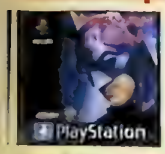
VALUE PACK

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller - en original pad och en original Dual Shock, ett original minneskort, en officiell Sony-väska, cd-ställ, strömsladd, scartkabel, manual samt två års garanti.

1695:-

DU SPARAR 300:

Basenhetsspel



Batman & Robin 499

Duke Nukem 3D 499

Gex 3D 499

Motorhead 499

NHL Face Off 98 399

Ridge Racer 499

Tilt 469

Ratt Dual Shock 749

KÖP 3 SPEL FÅ ETT GRATIS

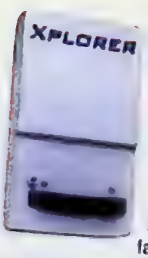
Se annat uppslag

TILLBEHÖR

549:-

Pistol Real Arcade Light Gun

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol. Inbyggd kickback som ger en kraftig rekyl vid varje avtryckning. Passar alla pistolspel.En separat pedal som gör det enkelt att avfyra med foten, är inkluderad i priset.



349:-

X-Plorer

Detta är en kassett som du stoppar in i facket på baksidan av din Playstation.
När du gjort det så kan du börja använda det ultimata fusktillbehöret. Med kassetten kan du få evigt liv, hoppa högre, hitta nya världar och allt annat som du trodde var omöjligt.
X-Plorer fungerar även med importerade spel.
För att få tillgång till de absolut senaste koderna kan du även kolla på Blaze hemsida på Internet. Adressen är: www.x-plorer.co.uk

299:-

Minne 240 block

Komprimerat minneskort som har hela 240 platser att spara på.
Välj sida med en knapp som sitter på ovansidan av minneskortet.

499:-

Game Booster

Med denna adapter till Playstation kan du spela Game Boyspel på din TV. Game Booster har även en inbyggd Action Replay så att du kan fuska på GB spelen. Enda haken är att ljudet på GB-spelet försvinner.

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR

Action Replay		399	Minneskort 360 Block		349
Adapter Guncom		299	Minneskort 480 Block		399
Antennkabel		199	Minneskort 720 Block		549
Equalizer		329	Minneskort Original, blå, grå, grön, gul,orange,svart,vit		179
Game Booster Gameboy		499	Minneskort Standard, blå, clear, grå, grön, gul, orange,röd,svart,vit		129
HK Analog Original		199	Multi Tap		329
HK Ascii Grip		249	Mus		249
HK Asciipad		129	Pistol, Erazer Gun		399
HK Dual Shock, clear,grå,röd,svart,vit	Joytech	269	Pistol, GunCon pedal		249
HK Dual Shock	Sony	329	Pistol, Lightblaster		199
HK Negcon	Namco	299	Pistol, Real Arcade Light Gun		549
HK Original, grå,svart,vit	Sony	179	Pistol, Scorpion silver		349
HK Resident Evil	Ascii	249	Playstation Elkabel		49
HK Standard Blå,grå,grön,gul,lila,oragne,röd,svart		129	Playstation Laserlins		499
HK The Glove	Sony	599	Playstation Scart + Av - Kabel		49
Jam Converter Multisystem		995	Ratt Dual Shock		749
Joystick Ascii Stick		599	Rengöringset		199
Joystick Bio Grip		149	RGB Kabel		199
Link Up Kabel		129	RGB Super AV Kabel		249
Minne Monster 120 block		249	VCD Kort		995
Minneskort 1060 Block		699	X Tender		99
Minneskort 120 Block		249	X-Plorer (action replay)		349
Minneskort 240 Block		299	X-Tender Dual Shock		99

PRISGARANTI • NORDIC GAMES •

Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

NORDIC GAMES PRISGARANTI

Vi vill ge Dig en garanti som gör att Du alltid kan hitta det lägsta priset hos oss. Om Du ser en vara Du tänkt köpa, till ett lägre pris hos någon av våra konkurrenter, sänker vi vårt pris till samma nivå.

Nordic games postorder

Allmän köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:-. Gäller ej basenhetsbeställningar.
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte löser ut en försändelse får du betala mellan 175 och 225 kronor.
- Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produktinfo.

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat!

CROC 0:-
Saturn
Bra plattformsspel. Bra fynd!

Handkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll från Joytech.

Handkontroll 0:-
Saturn
Turbokontroll från Logic 3.

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & soll

T-Shirt 0:-
Metal Gear Solid
Konami's original T-Shirt. Läcker & snygg!!

Handkontroll 0:-
Super Nintendo
Kopia på originalkontrollen.

Minneskort 0:-
Playstation
15 blocks minne från Joytech.

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

Powerguide 0:-
Nintendo 64
Tipsbok till 007,Diddy Kong, FIFA 98, Yoshi Story m.fl.

NBA Live 97 0:-
Saturn
Realistiskt basketspel från Electronic Arts.

VINN EN RESA FÖR TVÅ TILL LOS ANGELES

Ju mer spelgalen du är desto större chans har du att vinna vår häftigaste tävling någonsin.

Alla som köper något ur vårt sortiment mellan den 1 december 1998 och den 1 mars 1999 får automatiskt möjlighet att delta i tävlingen. Dina kvitton blir dina tävlingsformulär. Alltså: Ju mer du handlar, desto fler vinstchanser. Det spelar ingen roll hur mycket du handlar för.

Så här gör du:

- *Beställ varor ur katalogen.*
- *Lös ut ditt paket och ta en kopia på kvittot som ligger i lådan.*
- *Spåna fram en slogan på temat spel. Skriv ner den tillsammans med ditt telefonnummer.*
- *Lägg kvittokopian och din slogan i ett kuvert och skicka till oss.*

Adressen är:

"E3-tävling"
Nordic Games,
Box 5083
650 05 Karlstad

Detta händer sedan:

Den 5 mars tar vi ett titt på alla slogans som kommit in och bestämmer vilken vi tycker är bäst. Vi ringer sedan upp den person (kanske dig) som skrivit denna slogan och ställer tre mycket enkla frågor.
Om vi får rätt svar på minst en fråga är han eller hon definitivt vår vinnare och kan se fram emot ett besök på världens största spelmässa.

Detta ingår i vinsten:

Om du vinner får du tillsammans med en vän åka med Nordic Games till den stora E3-mässan i Los Angeles, USA. Ni får bo på ett 1:a-klasshotell i centrala Los Angeles. Du får naturligtvis alla resekostnader betalda. Dessutom får du 500 svenska kronor per dag att spendera fritt efter eget tycke. Vi beräknar det totala vinstvärdet till cirka 27 000 kronor. Om du som vinner inte har lust att åka på spelmässan kan du välja att plocka ut vinsten kontant. Då får du 20 000 kr.

Våra krav:

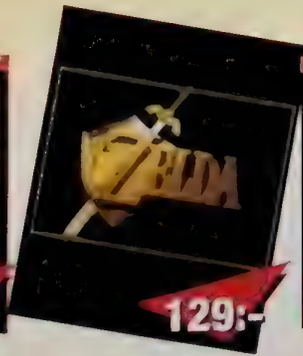
- *En av de resande måste var över 21 år gammal. Anställda hos Ultima Wingames (Nordic Games) och deras familjer kan inte delta i tävlingen.*
- *Om den första person som vi utser till vinnare avsäger sig vinsten väljer vi en ny tills vi funnit en slutlig vinnare.*
- *Om en omyndig person vinner måste målsman följa med på resan.*
- *Eventuell skatt betalas av vinnaren.*
- *Vem som vinner berättar vi i Nordic Games annonser under april månad 1999.*

Vi måste ha ditt bidrag senast den 1 mars 1999.

GUIDEBÖCKER

Tomb Raider 3
Följ Lara's jakt världen över efter de fyra helgedomarna. Med guiden är du alltid ett steg före.

Crash Bandicoot 3
Crash är tillbaka i sitt vildaste äventyr någonsin. Med denna färgglada guide på mer än 100 sidor blir det en enkel match att besegra den onde Cortex.



Zelda - Ocarina of Time
På svenska och tillverkad av Nintendo själva. Allt du vill veta finns i denna tjocka guide i färg. På mer än 100 s. får du hjälp att leda Link på rätt väg.

Breath of Fire 3
Uppbyggd precis efter spelets gång. Du kan följa hela äventyret från första sidan till den sista. 184 sidor!

ÖVRIGA GUIDER

Alundra	149	Metal Gear Solid	199
Banjo Kazooie	199	Mission Impossible	199
Bushido Blade	49	Mortal Kombat 4 psx/n64	199
Command & Conquer Retaliation	199	N64 Game Secrets vol. 3	199
Crash Bandicoot 2	199	Ninja Shadow Of Darkness	199
Diablo	199	Parasite Eve	199
F-Zero X	199	Quake	99
Final Fantasy 3	199	Resident Evil 2	149
Final Fantasy 7 Official	149	Saga Frontier	149
Final Fantasy Tactics	149	Spyro The Dragon	199
Goldeneye 007	199	Tales of Destiny	199
Granstream Saga	199	Tekken 3	149
Holy Magic Century	199	Tenchu	199
Kartia	199	Tomb Raider 2	149
Laras Book Official	199	Tomb Raider 3	199
Medievil	199	Turok 2 Seeds of Evil	199
Mega Man Legends	199	Wild Arms	199
		Xenogears	199

Dreamcast™

- Japansk Import

Dreamcast är SEGA´s helt nyutvecklade flagskepp.Bakom tekniken står företag som Bandai, Hitachi, Yamaha, Microsoft och flera andra världsledande företag.
Maskinen består av två stycken 64-bitars Power VR-chip som tillsammans ger en helt otrolig prestanda.
Dreamcast är kompatibel med Microsofts Windows CE.
Ett speciellt modem är utvecklat för att kopplas till maskinen, antingen för att surfa eller för att spela i nätverk med andra Dreamcast ägare. Formatet för spelskivorna är unikt och rymmer över 1 GB data.
Detta gör det möjligt för speltillvarke att utveckla otroliga spel som är helt i klass med de senaste arkadspelen. PC-koverteringar kommer också bli vanligare än idag eftersom det är enkelt att konvertera dessa
Dreamcast är nästa generations TV-spel som kommer backas upp av massor av tredjepartstillverkare. Dessa har i nuläget mer än 90 spel på gång. Nästa år kommer denna lista säkerligen vara mycket längre.
Till Sverige och USA kommer Dreamcast nästa höst.

Dreamcast - Importpaket

Detta ingår: Japansk Dreamcast basenhet, en handkontroll, scartkabel, RGB-Kabel, 110/220v omvandlare, kortfattad svensk instruktion samt två års garanti.

Ring för dagsaktuellt pris, c:a 3500-6000 kronor!

SPEL I BÖRJAN	
Sonic Adventure	899:-
Sega Rally 2	899:-
Godzilla Adventure	899:-
Pen Pen Triahlon	899:-
Virtua Fighter 3	899:-
Seven	899:-
TILLBEHÖR	
Minnes VMS	599:-
Godzilla minne	599:-
Handkontroll	499:-
VF 3 Joystick	699:-

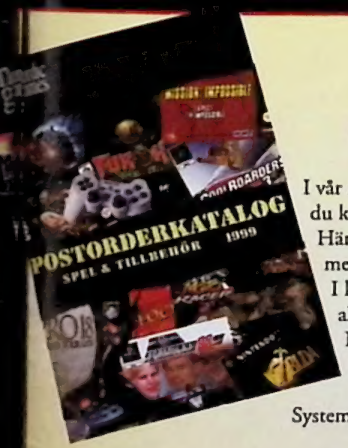
Vg ring för absolut senaste nyheter.

Exempel på spel -99:

Evolution
Climax Landers
Monaco GP
Giset Force
Burning Rangers 2
Cool Boarders
C&C Tiberian Sun
Daytona USA 2
Fighting Vipers 2
Harley Davidsson
House of the Dead
Incoming
King of Fighters 98
Jurassic Park
Resident Evil
Street Fighter 3
Virtua Fighter 3

SONIC ADVENTURE™

Teknisk specifikation Dreamcast	Playstation	Nintendo 64
128 bit	32 bit	64bit
200MHz Processor	33MHz	94 MHz
360 MIPS (miljoner instruktioner per sekund)	30 MIPS	okänt
3 miljoner polygoner per sekund	360000 p/s	okänt
16 mb ram	2mb	4mb
8mb video ram	1mb	delad
2mb sound ram	0,5mb	delad
1 GB data cd	660mb	ca 30-60mb
12x cd läsare	2x	kassett
digital och analog handkontroll	digital /analog	digital / analog
Operativsystem WIN CE	inget	inget
Modem 33.6 baud	-	DD station ca 100mb
Minneskort	minneskort	minneskort



BESTÄLL VÅR GRATIS KATALOG!

I vår rykande färska katalog på 116 sidor finner du allt du kan önska dig inom TV/PC-Spel.
Här finns över 4000 produkter varav drygt 1000 visas med bild och text.
I katalogen finns både nya och begagnade spel till alla system. Du finner förutom Playstation och Nintendo 64 även alla andra system såsom SNES, NES, Gameboy, NeoGeo Pocket, Game Gear, Mega CD, Virtual Boy, 32X, Jaguar, Master System, PC Cd-Rom, Megadrive och Sega Saturn

SEGA SATURN
PC CD
SUPER NINTENDO
Nintendo
GAME BOY

Nordiska Spelklubben

Välkommen med i Nordiska spelklubben!

Nu har Nordiska spelklubben varit igång i över ett år. Ett roligt och spännande år. Och lönsamt för alla er som redan gått med!
Nu fortsätter vi i samma stil.
Under 1999 kan alla medlemmar regelbundet se fram emot tips om nya spel och andra produkter. Medlemsinformationen kommer direkt hem i brevlådan.
Du som är medlem har alltid *tio procent rabatt* på alla begagnade spel och *fem procent* på alla våra nya spel. Dessutom belönar vi dig som medlem med *tio procent* extra när du säljer dina spel kontant till oss. Kom dock ihåg att dessa rabatter inte gäller basenheter.
Som medlem kan du se fram emot *speciella medlemserbjudanden* på spel och tillbehör. De erbjudanden som är aktuella just nu ser du i våra annonser eller i klubbtidningen.
Det kostar 150 kr per år att vara medlem i Nordiska Spelklubben. Ansök samtidigt som du beställer varor eller betala in 150 kr på vårt postgiro 830 96 59-4. Glöm inte skriva ditt namn, adress och telefonnummer.
Välkommen med i en spelgalen klubb!

Mikael Pettersson

Mikael Pettersson klubbchef

PS: Har du några frågor? ring mig på tel 054-18 83 18.

BESÖK VÅRA BUTIKER

Nordic Games har två butiker! I dessa finner du de flesta spel och tillbehör som finns i annonserna, oftast till samma låga priser. Ibland kan dock prisskillnader förekomma, då butikerna har lite andra kostnader än postordern. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar dig bäst. I butikerna kan du även prova på spelen innan du köper dem. Observera att du dock inte kan göra postorderbeställningar ifrån butikerna.

KARLSTAD · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-18 Lördag 11-15
Adress: Östra Torggatan 15 **Telefon:** 054-15 24 48

LINKÖPING · **Öppettider:** Måndag-fredag 11-19 Lördag 11-15
Adress: Storgatan 54 **Telefon:** 013-13 78 40

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

BEGAGNADE BASENHETER

Game Gear	395	150	**Sega 32X**	95	25
Gameboy Camera	395	200	**Sega MegaCD 1**	150	50
Gameboy Color	595	300	**Sega MegaCD 2**	150	50
Gameboy Pocket	395	200	**Sega Megadrive 1**	295	80
Gameboy Printer	595	300	**Sega Megadrive 2**	295	80
Gameboy, Standard	295	150	**Sega Nomad**	495	150
Jaguar	250	80	**Sega Saturn**	895	400
Jaguar CD	295	100	**Super Nintendo**	495	250
Nintendo	295	100	**Super Nintendo Multi-X**	595	300
Nintendo 64	795	500	**Virtual Boy**	295	120
Playstation	995	600			

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	vi säljer	köper
4-4-2 Soccer	95	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	95	50
Actua Golf 2	195	80
Actua Golf 3	350	150
Actua Ice Hockey	95	50
Actua Soccer	95	50
Actua Soccer 2	195	80
Actua Soccer 3	350	150
Actua Soccer Club Edition	95	50
Actua Tennis	295	120
Adidas Power Soccer	95	50
Adidas Power Soccer 97	95	50
Adidas Power Soccer 98	125	50
Agent Armstrong	150	60
Agile Warrior	95	50
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AIV Evolution Global	150	60
Alien Trilogy	225	100
All Star Soccer	95	50
All Star Tennis	350	150
Allied General	395	200
Alone in the Dark	95	50
Alundra	350	150
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	395	200
Aquanauts Holiday	95	50
Arcades Greatest Hits	95	50
Arcades Greatest Hits 2	95	50
Area 51	150	60
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Assault Rigs	95	50
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	395	200
B-Movie	295	120
Baby Universe	195	80
Bull Blazer Championships	95	50
Batman & Robin	350	150
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 1	95	50
Battle Arena Toshinden 2	95	50
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlesport	95	50
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Black Dawn	150	60
Blam! Machinehead	95	50
Blast Chamber	95	50
Blast Radius	95	50
Blasto	295	150
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
Bomberman World	395	200
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	395	200
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Helix	95	50
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Bug Raider	95	50
Buggy	150	60
Burning Road	95	50
Bushido Blade	150	60
Bust a Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	350	150
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Cardinal Syn	150	60
Carnage Heart	95	50
Casper	225	80
Castlevania	295	120
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chill	95	50
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	250	100
City of the Lost Children	150	60
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengence	395	200
Command & C Retaliation	395	200
Command & Conquer	225	100
Command & C Red Alert	350	150
Constructor	350	150
Contra Legacy War	95	50
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	250	120
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	350	150
Crash Bandicoot 3	395	200
Crime Killer	95	50
Critical Depth	95	50
Criticom	95	50
CROC	225	100
Crow City of Angeles	150	60
Crusader No Remorse	95	50
Crypt Killer	150	60
Cyberia	95	50
Cybersled	95	50
Cyberspeed	95	50
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darklight Conflict	95	50
Darkstalkers	150	60
Davis Cup Tennis	225	60
Dead Ball Zone	95	50
Dead or Alive	295	120
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	95	50
Descent	95	50
Descent 2	95	50
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Diablo	295	120
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Disruptor	150	60
Dolphins Dream	395	200
Doom	225	100
Dragon Ball Z	395	200
Dragon Heart	95	50
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	395	200
Dynasty Warriors	95	50
Earthworm Jim 2	150	60
Epidemic	95	50
Escape O.D.T.	395	200
ESPN Extreme Games	395	200
Everybodys Golf	350	150
Excalibur 2055 AD	150	60
Exhumed	225	80
Explosive Racing	95	50
Extreme Pinball	95	50
Extreme Snowbreak	95	50
Fade To Black	150	60
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 96	95	50
FIFA 97	95	50
FIFA 98	250	100
FIFA 99	395	200
Fifth Element	295	120
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120
Final Fantasy 7	325	150
Firo & Klawd	150	60
Floating Runner	95	50
Formula Karts	150	60
Formula One	150	60
Formula One 97	225	80
Formula One 98	395	200
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frenzy	95	50
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
G-Darius	350	150
G-Police	225	60
Galaxian	95	50
Galaxy Fight	95	50
Gex	150	60
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	295	120
Global Domination	350	150
Goalstorm	95	50
Golden Goal	95	50
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	225	100
Gridrun	95	50
Gunship 2000	225	80
Hardboiled	95	50
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	350	150
Heberekes Popoitto	150	60
Hercs Adventure	150	60
Hercules	225	100
Hexen	95	50
Hi Octane	95	50
Hugo	375	180
Hyper Match Tennis	150	60
Impact Racing	95	50
In the Hunt	95	50
Incredible Hulk	150	60
Independence Day	150	60
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer DL	95	50
Int. Superstar Soccer Pro	95	50
Int.Superstar Soccer 98	350	150
International Track & Field	225	100
Iron & Blood	95	50
Iron Man X/O	95	50
Ismogoud	150	60
Jeremy McGrath Cross	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Raider	150	60
Jet Raider 2	150	60
Johnny Bazookatone	150	60
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash!	150	60
Jumping Flash! 2	150	60
Jupiter Strike	95	50
Jurassic Park the Lost	225	100
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kick Off World	150	60
Kileak the Blood	95	50
Killing Zone	95	50
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Klonoa	295	120
Knock Out Kings 99	395	200
Konami Open Golf	225	80
Krazy Ivan	95	50
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Lander	350	150
Last Report	150	60
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	350	150
Lifeforce Tenka	95	50
Little Big Adventure	150	60
Loaded	95	50
Lomax	150	60
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	95	50
Madden 97	95	50
Madden 98	195	80
Madden 99	395	200
Magic Carpet	95	50
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	95	50
Masters of Terås Käi	150	60
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	225	80
Medievil	395	200
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man Legends	395	200
Mega Man X3	350	150
Mega Man X4	395	150
Men in Black	295	120
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monaco Grand Prix 2	395	200
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	395	200
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	250	100
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	95	50
Motorhead	95	50
Motortoon GP 2	225	80
Mr Domino	295	120
Myst	295	120
Nagano Winter Olympics	95	50
Namco Museum Vol 1	225	80
Namco Museum Vol 2	225	80
Namco Museum Vol 3	225	80
Namco Museum Vol 4	225	80
Namco Museum Vol 5	225	80
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Fastbreak	150	60
NBA In the Zone	95	50
NBA In the Zone 2	95	50
NBA Jam Extreme	95	50
NBA Jam T.E.	95	50
NBA Live 96	95	50
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	150	60
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
Nightmare Creatures	295	120
Ninja	295	120
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 2	395	200
Oddworld Abes Odessey	225	80
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	150
Olympic Soccer	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Pocket Fighters	395	200
Pood	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Pool Shark	350	150
Populous 3	395	200
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	95	50
Prime Goal	95	50
Pro 18 Golf	395	200
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	250	100
Psybadek	350	150
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
R-Types	195	80
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rampage World Tour	350	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Rayman 2	395	200
Raystorm	150	60
RC Stuntcopter	395	200
Real Bout Fatal Fury	225	80
Reboot	95	50
Reloaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Directors Cut	250	100
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Rise 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Robopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rosco McQueen	95	50
Rouge Trip	350	150
Rushdown	395	200
S.C.A.R.S.	350	150
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Francisco Rush	350	150
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Shadow Gunner	250	100
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Solders	395	200
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	395	200
Star Gladiator	95	50
Star Wars Rebel Assault 2	225	80
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Streak	350	150
Street Fighter 2 Collection	395	200
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Sulkoden	195	80
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syndicate Wars	195	80
Tekken	150	60
Tekken 2	225	100
Tekken 3	395	200
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
The Contract	350	150
The Note	150	60
Theme Hospital	350	150
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tiger Shark	95	50
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No 1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	395	200
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	225	100
Tomb Raider 2	250	100
Tomb Raider 3	395	200
Tombi	295	120
Tommi Mäkinen Rally	150	60
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World	350	150
Unholy War	350	150
V 2000	150	60
V-Ball	250	100
V-Rally Dual Shock	225	100
V-Rally	150	60
V-Tennis	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warhammer	250	100
Warhawk	95	50
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
View Point	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Wild Arms	350	150
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	225	100
Viper	95	50
Virtual Golf	150	60
Virtual Pool	295	120
VMX Racing	295	120
World Cup 98	225	100
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X-Com 2 Terror From the	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	80
X-Men	195	80
X-men vs Street Fighter	395	200
X2	95	50
Xenocracy	95	50
Xevious 3D	95	50
Yusha Heavens Gate	150	60
Z	95	50
Zero Divide	95	50
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

T Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
1 1080	495	250	Duke Nukem 3D	350	150	Int. Superstar Soccer 98	450	200	Nascar 99	495	250	Super Mario 64	295	120
A Aero Fighter Assult	275	120	Duke Nukem Time to kill	495	220	Jest	450	220	NBA Hangtime	195	80	Superman 3D	450	200
A Aero Gauge	275	120	Earthworm Jim 3D	450	220	Killer Instinct Gold	250	100	NBA Jam 99	450	220	Tetrisphere	295	120
A All Star Tennis	450	220	Extreme G	295	120	Knife Edge	450	220	NBA Live 99	495	250	Top Gear Overdrive	495	250
A All Stars Baseball 99	395	180	Extreme G 2	450	220	Kobe Bryant NBA Basket	275	120	NBA Pro 98	450	200	Top Gear Rally	350	150
B Bangs Kanoge 3D	495	250	F-Zero X	450	220	Lamborghini Challenge	275	120	NFL Quarterback Club 98	395	180	Turok 2 Seeds of Evil	495	250
B Bio Freaks	350	150	F1 Pole Position	295	120	Looney Tunes Space Race	495	250	NHL 99	495	250	Turok Dinosaur Hunter	350	150
B Blast Corps	250	100	F1 World Grand Prix	425	200	Lylat Wars	295	120	NHL Breakaway 98	250	100	V Rally	495	250
B Body Harvest	450	220	FIFA 64	175	50	Lylat Wars + Rumble Pack	395	170	NHL Breakaway 99	425	220	Wailalae Country Club Golf	350	180
B Bomberman 64 3D	275	120	FIFA 98	395	180	Maze	250	100	Off Road Challenge	395	200	Wave Race 64	275	120
B Bomberman Hero	425	200	FIFA 99	495	250	Madden 64	195	80	Olympic Hockey	250	100	Wayne Gretzky Hockey	195	80
B Brick Bumble	450	220	Fighters Destiny	295	120	Madden NFL 99	495	250	Paperboy	450	220	Wayne Gretzky Hockey 98	250	100
B Bust A Move 2	295	120	Fighters Destiny 2	450	220	Mario Kart 64	395	200	Penny Racers	450	220	WCW vs Nitro	395	200
B Bust A Move 3	425	200	Fighting Force 64	495	220	Micro Machines	495	250	Pilotwings 64	295	120	WCW/NWO Revenge	495	250
C Chameleon Twist	250	100	Forsaken	295	120	Mischief Makers	250	100	Playmobile	450	220	Wetrix	395	180
C Chaty Blast Challenge	395	180	G.A.S.P.	395	180	Mission Impossible	495	250	Quake 64	325	150	Wipe Out 64	495	250
C Chopper Attack	395	200	Gex 2	450	220	Monaco GP Racing Sim	495	250	Rampage World Tour	450	200	Virtual Chess	450	220
C City Fighter 63 1/2	250	100	Glover	450	220	Mortal Kombat 4	450	220	Road Rash	495	250	World Cup 98	395	200
C Clayfighter	275	120	Goldeneye 007	425	200	Mortal Kombat Mythologies	295	120	Robotron X	195	80	Yoshis Story	395	200
C Clayfighter 63 1/3	395	200	GT 64 World Championship	425	200	Mortal Kombat Trilogy	350	150	San Francisco Rush	275	120	Zelda the Ocarina of Time	525	300
D Dark Rift	195	80	Harvest Moon	495	250	Mud Monsters	450	220	Snow Board Kids	395	200			
D Diddy Kong Racing	395	200	Hexen	295	120	Multi Racing Championship	350	150	Space Station Silicon Valy	450	200			
D Doom 64	350	150	Holy Magic Century	495	220	Mystical Ninja	450	220	Star Shot Space Circus	450	200			
D Dual Heroes	275	120	Int. Superstar Soccer 64	275	120	Nagano Winter Olympics	295	120	Star Wars Shadows of the	275	120			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64

Action Replay	395	150
Antennkabel Frostron	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster N64	395	150
HK Arman modell	150	50
HK Färg, Original	195	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x Datel	350	100
Minneskort 4 x Joytech	150	50
Minneskort Standard Kopia	75	25
Minneskort Standard	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack färg, Joytech	95	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Vibt	395	150
X Tendor	75	20

Playstation

Action Replay Datel	295	100
Antennkabel ny modell	150	50
HK Analog Original	125	50
HK Dual Shock	250	100
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	195	80
HK Original	125	50
HK Original kopia	75	25
HK Resident Evil	125	50
Hk The Glove	395	150
Joystick Asciistick	195	80
Link Up Kabel	75	25
Minneskort 1060 block	450	200
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 15 block kopia	85	30
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	325	100
Minneskort 720 block	395	150
Minneskort original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Namco Fighting Stick	495	200
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol, Eraser Gun,	250	100
Pistol, Real Arcade +	395	200
Pistol, övriga modeller	125	30
Ratt Dual Shock Mad Catz	595	300
Ratt med Pedaler Mad Catz	495	220
Ratt Mad Catz	275	60
RGB Kabel	95	25
X-Tendor	60	15

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägg på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så får du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver sedan du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i denna katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra och ringa oss och fråga. Vi kan det mesta och de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Mail: order@nordicgames.com

4. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan sända dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. Vill dock skicka som på egen hand går detta också bra. Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com . Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti.
6. En del titlar i listorna är inte släppta eller slutsålda. Vid beställning av dessa skickar respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

	Produkt/titel	Pris		Har skriver du in ett extra köpt spel (om du beställt 3 produkter)				Har skriver du in ett annat köpt spel (om du beställt 6 produkter)		Reserv produkt/titel	Pris		
1			0:-						0:-				
2													
3													
	4	5	6							1	2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Nej tack! Jag vill inte bli medlem.

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt. Medlems nr. _____

Namn _____ Tel _____

Adress _____

Postnr/ort _____

Målsmans underskrift, om under 16 år. _____

☐ Ja tack, jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic games

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karstad

PlayStation

Santa Power says:
IT'S CRASHMAS-TIME!

Crash Bandicoot 3: WARPED TM & ©1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog, Inc.

UMWELT

I Crash Bandicoot 3 måste du än en gång ta upp kampen mot Dr Neo Cortex. Det är nu möjligt att resa tillbaka i tiden och Crash hamnar bland dinosaurierna. Man kan också spela som hans syster Coco. Och äntligen finns möjligheten att dyka ner under vattnet. En i det hela taget lovande uppföljare.

DO NOT UNDERESTIMATE X-MAS '98